ALL'INTERNO LE SCHEDE DA COLLEZIONARE!

K

CD-ROM
PC
AMIGA
3DO
MACINTOSH
+ MULTIMEDIA
CD32 CD-I

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Anno VIII n. 1 - GENNAIO 1996 - L. 6.000

WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS

THE DIG

INDYCAR RACING 2
IL BRIVIDO DELLA VELOCITA'

IL GIOCO DELL'ANNO!

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio

ISSN 1122-1313

RECENSIONI

• WARCRAFT 2 • NEED FOR SPEED • ENTOMORPH • THE DIG • EXPECT NO MERCY • EF 2000 • ALIENS • INDYCAR RACING 2 • 1944 • FIFA SOCCER 96 • ULTIMATE SOCCER MANAGER • THE MACHINES • STONEKEEP • LOST EDEN • KOALA

TNT
CAESAR 2
DRAGON LORE
COMMAND & CONQUER

CONTIENE IL QUARTO FASCICOLO DELL'ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
4D SPORT BOXING	29.000	
A10 TANK KILLER	39.000	
A320 APPROACH TRAINER	69.900	
AKIRA	79.900	
ALADDIN	79.900	
ALIEN BREED 3D	69.900	
ARCADE POOL	49.900	
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.900	
AWARD WINNERS GOLD	49.900	
AWARD WINNERS PLATINUM	79.900	
B17 (BUDGET EDITION)	49.000	
BANSHEE	49.900	
BASE JUMPERS	69.900	69.900
BEHIND THE IRON GATE	59.000	
BLOODNET	69.900	79.900
BODY BLOWS 2	69.900	69.900
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.900	
BUMP'N'BURN	39.900	
BURNING RUBBER	59.900	
BURNTIME	59.900	29.000
CANNON FODDER II (VERS. FULL PRICE)	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.900	
CHAOS ENGINE	69.000	59.000
CIVILIZATION	99.900	
CIVILIZATION (BUDGET)	49.000	
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69.000	
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69.000	
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER'	59.900	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	89.900	
COMBAT AIR PATROL	49.900	
COMBAT CLASSICS 3	79.000	
COOL SPOT	69.900	
CORE COMPILATION AMIGA 1200	69.900	
COSMIC SPACEHEAD	49.900	
CRYSTAL DRAGON	69.900	
CYBER PUNK	59.000	
DARKSEED	39.900	
DAWN PATROL	59.900	
DENNIS THE MENACE	59.000	69.000
DETROIT	79.000	
DRAGONSTONE	79.900	
DREAMWEB	89.900	79.000
DUNE II (BUDGET EDITION)	39.900	
DUNGEON MASTER 2	79.900	
EMBRYO	49.900	
EPIC	39.000	
EXILE	59.900	69.900
EYE OF THE BEHOLDER II	49.900	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900	
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39.000	
FANTASY MANAGER 95/96 (BUDGET)	39.900	
FEARS	79.900	
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69.900	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900	
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	99.900	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
FORMULA 1 (BUDGET)	49.000	
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	69.900	
FRONTIER - ELITE II	79.900	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900	
GENESIA	69.900	
GLOOM	69.000	
GUARDIAN	69.000	
GUNSHIP 2000	39.000	79.000
HEIMDALL II	59.900	79.900
HIGH SEAS TRADER	79.900	
HIRED GUNS	69.000	
HISTORY LINE 1914-1918	79.000	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	79.000
ISHAR 3	69.000	
ISHAR TRILOGY	59.900	
IT'S CRICKET	69.900	
JAMES POND III	69.900	
JET STRIKE	59.000	69.000
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49.900	
JUNGLE STRIKE	69.900	
K240	69.000	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	69.900
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49.900	
KING'S QUEST VI	79.900	
KING'S TABLE	79.900	
KINGPIN	39.900	
LEGACY OF SORASIL	39.900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET EDITION)	39.900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69.000	
LORDS OF THE REALM	79.000	79.000
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	69.900	
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	39.000	
MEGA TRAVELLER 2	39.900	
MONKEY ISLAND 2	119.900	
MORTAL KOMBAT 2	69.900	
MR BLOBBY	29.900	
MR NUTZ	49.900	
ON THE BALL WORLD CUP	39.900	39.900
OUT TO LUNCH	69.900	
OVERLORD	69.000	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49.900	
PERIHELION	69.900	
PGA EUROPEAN TOUR	59.900	69.900
PGA TOUR GOLF	79.000	
PINBALL FANTASY	69.000	
PINBALL ILLUSIONS	69.000	
PINBALL MANIA	69.900	
PINKIE	69.900	
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	59.900	
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79.900	
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE	59.900	
POWERDRIVE	69.900	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69.900	
PRIMAL RAGE	79.900	
PRIME MOVER	79.900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.900	69.900
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.900	
REUNION	79.000	79.000
RISE OF THE ROBOTS	79.900	89.900
ROADKILL	69.000	
SABRE TEAM	69.000	
SECOND SAMURAI	79.900	79.900
SENSIBLE GOLF	69.900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	69.900	
SHADOW FIGHTER	69.000	69.900
SHADOW WORLDS	29.000	
SHAQ-FU	49.900	69.900
SIERRA SOCCER	59.900	
SIM CITY / GRAPHICS	39.900	
SIM CITY 2000	79.000	
SIM CLASSIC	79.000	
SIM EARTH	39.000	
SIM LIFE	39.000	39.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.900	99.900
SIMON THE SORCERER II	TEL	
SKELETON KREW	79.000	
SKIDMARKS	59.900	
SOCCER KID	69.900	
SOCCER SUPER STARS	89.900	89.900
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.900	
SPEEDBALL 2	39.900	
STAR CRUSADER	69.000	69.000
STARLORD	99.000	
SUBWARS 2050	49.900	
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900	
SUPER LEAGUE MANAGER	69.900	69.900
SUPER SKIDMARKS	79.900	
SUPER STARDUST	69.900	
SUPER STREET FIGHTER 2	79.000	79.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	69.900	
SUPER TENNIS CAMPS	69.900	
SYNDICATE	39.900	
TACTICAL MANAGER 2	49.000	
TACTICAL MANAGER ITALIA	39.000	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69.900	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	59.900	
THE BLUE & THE GRAY	79.000	
THE CLUE	69.000	69.900
THE LION KING	79.900	
THE PATRICIAN	49.900	
THE SETTLERS	89.900	
THE SPERIS LEGACY	69.900	69.900
THEATRE OF DEATH	79.900	
THEME PARK	79.000	89.900
TOP GEAR 2	59.000	59.000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.000	
TORNADO + DESERT STORM (BUDGET)	39.900	
TOTAL CARNAGE	69.900	39.000
TOTAL FOOTBALL	69.900	
TOWER ASSAULT	49.900	
TOWER OF SOULS	69.900	
TRACKSUIT MANAGER 2	69.900	
TROLLS	39.000	39.000
TURBO TRAX	69.900	
TURNING POINTS - NAPOLEONICS	79.900	
UFO (BUDGET)	45.000	45.000
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89.900	89.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (BUDGET)	39.900	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	79.900	
UNIVERSE	79.000	
VALHALLA	79.000	
VIROCOP	69.900	69.900
VIRTUAL KARTING	69.900	
VITAL LIGHT	69.900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49.900	
WAR IN THE GULF	49.900	
WATERWORLD	TEL	
WHIZZ	69.900	
WILD CUP SOCCER	55.000	
WINTER SUPERSPORT	29.000	
WIZ'N'LIZ	69.900	
WORLD CLASS RUGBY 95	49.900	
WORLD CUP YEAR 94	49.900	
WORMS	69.900	
ZEEWOLF	69.000	
ZONE WARRIOR	79.900	

AMIGA CD32™

AMERICAN FOOTBALL	49.000
ARCADE POOL	39.000
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.900
BANSHEE	69.900
BATTLETOADS	59.900
BENEFACTOR	69.000
BRIAN THE LION	49.000
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.900
BUBBA'N'STIX	59.900
BUMP'N'BURN	69.900
CANNON FODDER	69.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	49.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19.000
CHAOS ENGINE	69.900
CORE COMPILATION CD 32	79.900
DARKSEED	79.900
DENNIS THE MENACE	49.900
DISPOSABLE HERO	39.000
DRAGONSTONE	79.900
EXILE	69.900
EXTRACTORS	59.900
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69.000
FIRE FORCE	59.000
FLINK	69.900
FLY HARDER	49.000
FRONTIER - ELITE II	69.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900
FURY OF THE FURRIES	49.000
GAMER GOLD COLLECTION	69.000
GLOBAL EFFECT	39.000
GLOOM	69.000
GUARDIAN	69.900
GUNSHIP 2000	79.900
HEIMDALL II	49.900
HUMANS I + II	49.000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.900
JAMES POND III	69.900
JUNGLE STRIKE	69.900
KID CHAOS	69.900
KINGPIN	39.900
LABYRINTH OF TIME	29.000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.900
LAST NINJA III	49.000
LEGACY OF SORASIL	69.900
LITIL DIVIL	69.900
LOTUS TRILOGY	49.900
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	69.900
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69.900
MICROCOSM	79.900
NAUGHTY ONES	49.000
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79.000
PGA TOUR GOLF	59.000
PINBALL FANTASY	79.900
PINBALL ILLUSIONS	69.900
POWER GAMES	49.000
POWERDRIVE	69.000
PREMIERE	49.000
QUIK	79.900
RALLY CHAMPIONSHIP	79.900
RISE OF THE ROBOTS	69.900
ROADKILL	69.000
SABRE TEAM	69.900
SEEK AND DESTROY	39.000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000
SHADOW FIGHTER	69.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.900
SKELETON KREW	69.900
SLEEPWALKER	59.000
SOCCER KID	69.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
SPEEDBALL 2	49.900
STAR CRUSADER	69.000
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.900
SUBWARS 2050	79.900
SUPER METHANE BROTHERS	49.000
SUPER SKIDMARKS	69.900
SUPER STARDUST	79.000
SUPER STREET FIGHTER 2	79.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79.900
SUPERFROG	39.900
SYNDICATE	69.900
THE CLUE	59.900
THE LOST VIKINGS	49.000
THEME PARK	69.000
TOTAL CARNAGE	49.000
TOWER ASSAULT	69.000
TROLLS	64.900
UFO (VERSIONE INGLESE)	79.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
UNIVERSE	59.900
VITAL LIGHT	69.900
WHIZZ	79.900
WILD CUP SOCCER	59.000
WORMS	79.900
ZOOL 2	69.900

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli
anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

E' NATA QUEEN On Line

IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET

SCOPRICI AL SITO

HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

THE TOP GAMES

PC

1830 RAILROADS AND ROBBER BARONS	99.000
1942 AIR PACIFIC WAR	99.000
A4 NETWORKS	99.000
ACES OF THE DEEP (DATA DISK)	69.900
ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	89.900
AIR POWER	89.900
AL UNSER'S ARCADE RACING	69.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIEN LEGACY	99.000
ARMORED FIST (VERS. CLASSIC)	49.900
ATP	79.900
ATP - SCENERY ITALY	89.900
BALDIES	89.900
BATTLE BUGS	89.000
BLOOD BOWL	89.900
BRETT HULL HOCKEY 1995	99.900
BRIDGE CHALLENGER	69.000
BRIDGE CHAMPIONSHIP OMAR SHARIF	89.900
BRUTAL - PAWS OF FURY (BUDGET)	39.900
BURIED IN TIME	99.900
CANNON FODDER II (VERS. CLASSIC)	49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.000
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	39.900
CHAOS ENGINE	59.900
CHESS CHALLENGE	89.900
CIVILIZATION (BUDGET)	49.000
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69.000
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69.000
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	69.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000
COMANCHE SUPER PACK	79.900
COMBAT CLASSICS 3	79.000
CORRIDOR 7	49.000
CRIBBAGE	49.000
CYBERBYKES	69.900
DARK SUN 1 : SHATTERED LANDS	109.000
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	79.900
DARKER	79.900
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900
DAWN PATROL	69.900
DESCENT	79.900
DOGFIGHT (BUDGET EDITION)	39.900
DOMINUS	99.000
DOOM DATA DISK D-ZONE	49.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.900
DOOM II - EXTRA LEVELS	59.900
DUNE II (BUDGET EDITION)	39.900
DUNGEON MASTER 2	99.900
F14 FLEET DEFENDER GOLD (BUDGET)	49.000
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39.900
FANTASY LEAGUE FOOTBALL	59.000
FATAL RACING	99.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	59.900
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - ITALY SCEN.1.2	109.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - WASHINGTON	89.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1	89.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA	179.000
FOOTBALL GLORY	79.900
FORMULA 1 (BUDGET)	39.900
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99.900
FRONTIER - ELITE II (BUDGET)	39.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	89.900
GABRIEL KNIGHT-SINS OF THE FATHERS	119.900
GENGHIS KHAN 2	99.900
HARDBALL 4	89.000
HARPOON 2	99.900
HARPOON 2 : SCENARIO EDITOR	59.900
HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET	69.900
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	69.900
HEROES OF THE 357TH	109.000
HEXEN	89.900
HOKUM KA-50	79.900
HOLE IN ONE	59.900
INDY CAR RACING	89.900
INFERNO LIMITED EDITION	89.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	69.900
ISHAR TRILOGY	59.900
JAGGED ALLIANCE	79.900
JUNGLE BOOK	59.900
JUNGLE STRIKE	89.900
KINGPIN	39.900
KNIGHT OF XENTAR	109.000
LEGIONS	79.900
LINKS 386 PRO	99.900
LINKS 386 PRO - BIGHORN -	59.900
LINKS 386 PRO - TROON NORTH -	69.000
LODE RUNNER	89.900
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	59.000
MARIO'S GAME GALLERY	89.900
MASTER OF ORION	49.900
MENZOBERRANZAN	99.000
METAL MARINES	89.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900
MORTAL KOMBAT (VERS. CLASSIC)	49.900
MORTAL KOMBAT + DOOM II	79.900
MORTAL KOMBAT 2	69.000
NASCAR (VERS. CLASSIC)	49.900
NASCAR TRACK PACK	39.900
NAVIGATOR 5	59.000
NERVES OF STEEL	69.900
ON THE BALL WORLD CUP	79.900
OPERATION EUROPE	109.000
OUTPOST	99.900
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	39.900
PACIFIC STRIKE	99.900
PANZER GENERAL	99.000
PARADOX'S IN TIME	89.900
PINBALL DREAM SPECIAL	89.900
PINBALL ILLUSIONS	89.900
PINBALL MANIA	89.900
PIRATES GOLD	39.900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	69.900
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79.900
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE	69.900
PREMIER MANAGER 3	59.900
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	39.900
PSYCHO PINBALL	89.900
PYROTECHNICA	69.900
QUARANTINE (BUDGET)	39.900
QUARANTINE 2 : ROAD WARRIOR	89.900
RAILROAD TYCOON DELUXE (BUDGET)	49.900
RALLY (VERS. CLASSIC)	49.900
RISE OF THE ROBOTS	89.900
RISE OF THE TRIAD	79.900
SAIL SIMULATOR 2.1	119.900
SAIL SIMULATOR D.DISK BARCHE V.2	69.900
SCRABBLE	79.900
SCREAMBALL	59.900
SENSIBLE GOLF	79.900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.900
SIM ANT	39.900
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL KIT DOS	49.900
SIM CLASSIC	79.000
SIM LIFE	49.900
SIM TOWER	99.900
SIMON THE SORCERER II	99.900
SLIPSTREAM 5000	89.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
SOCCER TEAM MANAGER	59.900
SOLITAIRE DELUXE	79.900
SPACE FEDERATION	89.900
SPACE QUEST IV (VERS. CLASSIC)	49.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900
SPACE SIMULATOR	109.900
SPECTRE VR	99.900
STARDUST SUPER EDITION	69.900
STARLORD	119.900
STRIKE COMMANDER	119.900
STRIKER 95	69.900
SUBWARS 2050	49.900
SUPER KARTS	79.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
SUPERFROG	49.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.900
SYSTEM SHOCK	109.000
T.F.X.	119.900
TANKS ! WARGAME CONSTRUCTION SET II	119.900
TERMINAL VELOCITY	79.900
THE LION KING (VERS. CLASSIC)	49.900
THE MACHINES	49.900
THE PERFECT TRILOGY	89.900
THE SCOTTISH OPEN : VIRTUAL GOLF	89.900
THEME PARK	109.900
TIE FIGHTER	109.000
TIE FIGHTER DATA DISK - DEF. OF EM.	49.900
TORNADO + DESERT STORM (BUDGET)	39.900
TOWER ASSAULT	79.900
TRANSPORT TYCOON SCENARY DISK	69.900
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
UFO (VERSIONE ITALIANA)	99.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA)	99.900
ULTIMA VIII PAGAN	129.900
ULTIMATE BACKGAMMON	89.900
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
ULTIMATE DOOM	69.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (BUDGET)	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89.900
UNIVERSE	89.900
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	89.900
VIRTUAL POOL	109.900
VIRTUOSO	89.000
WARCRAFT	99.000
WARRIORS	79.900
WORLD HOCKEY 1995	69.900
WORMS	89.900
X-WING ENHACED (BUDGET)	39.000
ZOOP	59.900

CDrom

1944 ACROSS THE RHINE	119.900
3D LEMMINGS	99.900
3D ULTRA PINBALL	69.000
ACTION SOCCER	79.900
ACTUA SOCCER	99.900
ADVANCED CIVILISATION	119.900
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	69.900
ADVENTURE OF THE 5TH MUSKETEER	89.900
ALBION	109.900
ALEXI LALAS RED HOT SOCCER	89.900
ALIEN ODISSEY	99.900
ALIENS	89.900
ALONE IN THE DARK TRILOGY	99.900
ANVIL OF DAWM	99.900
APACHE LONGBOW	89.000
ARCADE CLASSICS	79.900
ARE YOU AFRAID OF DARK?	109.000
ASCENDANCY (ITALIANO)	129.900
BAD DAY ON THE MIDWAY	119.900
BATTLE ISLE 3	99.900
BLOWN AWAY	89.900
BRICKS BLOCKS & CLOCKS	69.000
BRUTAL - PAWS OF FURY (BUDGET)	39.900
BURIED IN TIME	79.900
BURN CYCLE	99.900
CADILLACS & DINOSAURS	79.900
CAESAR 2	99.900
CAPITALISME	89.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.900
CHESS CHALLENGE	99.900
CIV NET	99.900
CIVIL WAR	89.900
CLASSIC COLLECTION: SID MEIER	109.900
COMMAND & CONQUER	99.900
COMPLETE NBA BASKETBALL	99.000
CRUSADER NO REMORSE	109.000
CYBER JUDAS	99.900
D 1000	59.900
D-DAY AMERICA INVADES	139.000
DARK EYE	99.900
DARKER	89.900
DESTRUCTION DERBY	99.900
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49.900
DOUBLE TROUBLE	89.900
DRUID	89.900
DUNGEON MASTER 2	99.900
DUST (WINDOWS 3.1 - WINDOWS 95)	69.900
EMPIRE 2	89.900
ENDORFUN	89.900
ENTERTAINER	69.900
ENTOMORPH	99.900
EVOCATION II	49.900
EVOCATION OLTRE IL SOGNO	119.900
EXTREME PINBALL	89.900
F1 GRAN PRIX 2	109.000
F1 GRAN PRIX MANAGER	99.900
FADE TO BLACK	119.900
FATAL RACING	99.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	99.900
FIGHTER DUEL	89.900
FLIGHT SIM. TOOLKIT (WINDOWS)	119.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA	179.000
FOOTBALL LIMITED	109.900
FRANKENSTEIN - VERSIONE INTERPLAY -	129.900
FULL THROTTLE (AVVENTURA CD ROM)	129.900
FURY 3 (WINDOWS 95)	119.000
GONE FISHING	109.000
GREAT NAVAL BATTLES 4	129.900
HARDBALL 5	119.000
HAVOC (WINDOWS 95)	109.900
HELL (ITALIANO)	129.900
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	109.900
HEXEN	99.900
HI-OCTANE	119.900
I HAVE NO MOUNTH	119.900
ICE AND FIRE	109.000
IN THE FIRST DEGREE	129.900
INDY CAR RACING 2	99.900
ISHAR TRILOGY	59.900
JOHNNY BAZOOKATONE	99.900
KING'S QUEST VI (BUDGET)	39.900
KNIGHT OF XENTAR	109.000
LIVE ACTION FOOTBALL	89.900
LOCUS	109.000
LUNICUS	89.900
MACHIAVELLI THE PRINCE	119.900
MAGIC CARPET 2 : THE NETHER WORLDS	119.900
MAGIC THE GATHERING	129.900
MARCO POLO	79.900
MARTIN'S MAGIC ILLUSION	89.900
MASTER PIECE COLLECTION	89.900
MECHWARRIOR 2 EXPANSION DISK	69.900
METAVERSE	79.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	99.900
MILLENNIA	89.900
MIRAGE	89.900
MISSION CRITICAL	99.900
MONOPOLY	119.900
MORTAL COIL	89.900
MORTAL KOMBAT 2 + R. OF THE ROBOTS	109.000
MORTAL KOMBAT 3	89.000
NAVY STRIKE - TASK FORCE COMMAND	99.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	129.900
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	99.900
NEED FOR SPEED	119.900
NEW HORIZONS	99.000
NHL HOCKEY 96	119.900
OPERATION EUROPE	109.900
PANIC IN THE PARK	89.900
PANZER GENERAL	89.900
PAWS	79.900
PERFECT GENERAL 2	99.900
PERFECT GOLF	99.900
PGA TOUR GOLF 96	119.000
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	119.900
PINBALL WARRIORS	89.900
PINBALL WORLD	109.900
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	89.900
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE	69.900
POWER CORRUPTION & LIES	89.900
POWER HOUSE (ITALIANO)	99.900
PRECISION APPROACH	79.900
PRIMAL RAGE	99.900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	59.000
PRISONERS OF ICE	109.900
PROTOTYPE	79.900
QUARANTINE 2 : ROAD WARRIOR	89.900
RAPID ASSAULT	89.000
RAVEN PROJECT	89.900
REBEL ASSAULT II	99.900
RIDDLE OF MASTER LU	109.900
RIDDLE OF THE RUNES	59.000
RO PINBALL	79.900
RUGBY WORLD CUP 95	109.000
SAILING	129.900
SCREAMER	89.900
SCUDETTO	99.900
SEA LEGENDS	99.900
SECRET OF CASTLE	69.900
SENSIBLE GOLF	99.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	89.900
SHIVERS	109.900
SILENT STEEL (WINDOWS)	129.900
SILVERLOAD	99.900
SIM ISLE (INGLESE)	109.000
SIMON THE SORCERER II	99.900
SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN BASKET	99.000
SLIPSTREAM 5000	89.900
SPACE QUEST VI	99.900
STAR RANGERS	99.900
STEEL PANTHERS	89.900
STONEKEEP	129.900
SU-27 FLANKER	89.900
SUPER KARTS	129.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
SUPER TETRIS	39.900
T-MEK	79.900
T.F.X. 2 : EF2000	119.900
TEK WAR	99.900
TERMINAL VELOCITY	99.900
TERROR TRAX	79.900
THE 11TH HOUR	119.900
THE DIG	119.900
THE HIVE (WINDOWS 95)	109.900
THE MACHINES	59.900
THEXDER 2 (WINDOWS 95)	129.900
THUNDERSCAPE	89.900
TIE FIGHTER PRO PACK	129.000
TILT	89.900
TOMCAT ALLEY	109.900
TORINS PASSAGE	99.900
TOTAL DISTORSION	149.900
TOUCHE'	99.900
TOWER CONTROLLER	119.900
TRICK OR TREAT	59.000
TROPHY BASS FISHING	89.900
ULTIMATE FANTASY	69.900
ULTIMATE SEVEN	89.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89.900
UNDER A KILLING MOON (ITALIANO)	149.000
UNDER A KILLING MOON (UPGRADE)	29.000
US NAVY FIGHTER GOLD EDITION	139.000
V FOR VICTORY 4 PACK	89.900
VIRTUAL KARTS	99.900
VIRTUAL POOL	79.000
VODOO LOUNGE	79.900
WARHAMMER - SHADOW OF HORNET RAT	119.900
WARRIORS	89.900
WELCOME TO FUTURE	119.900
WEREWOLF VS COMANCHE	79.900
WETLANDS	89.000
WING COMMANDER IV	129.900
WING NUTS	89.900
WIPE OUT	99.900
WITCHAVEN	89.900
WORLD SOCCER INTERACTIVE	119.900
WORMS	99.900
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	79.900
ZOMBIE DINOS	89.900
ZOOP	59.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

PERGIOCO®

MILANO VIA SAN PROSPERO 1

MILANO VIA ALDROVANDI

LUGANO (CH) Q. MAGHETTI 20

PERGIOCO® Point

Nuovo MONZA VIA CAIROLI 5

ROMA VIA DEGLI SCIPIONI 109

VENDITA TELEFONICA
PER TUTTA L'ITALIA
TEL. 02 / 29524256

VIDEOGAMES
NUOVI ARRIVI MONDIALI

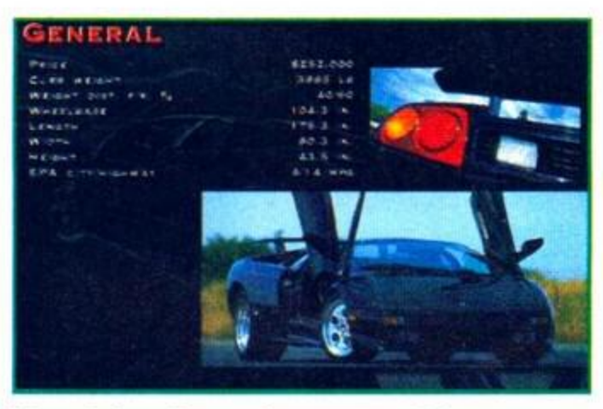
VIDEOGAMES CD ROM floppy shareware
CONSOLEGAMES PLAY STATION SONY
MAGIC CARD GAMES & GIOCHI DI RUOLO
MINIATURE CITADEL & WAR & BOARDGAMES

sommario

Si dice sempre anno nuovo vita nuova, ed in effetti questo 1996 si apre sotto i migliori auspici. Infatti in questo primo numero dell'anno vi proponiamo il nuovo fortissimo Warcraft 2 e inoltre e il favoloso The Dig, il gioco più atteso dell'anno un modo per iniziare al meglio questo 1996!!!

Redattore Infernalea pag. 20

Time Gate a pag. 24



Need for Speed a pag. 34

Aliens a pag. 80

The Machines. 96

Redattore infernale.....20

Finalmente abbiamo i nomi dei cinquanta Redattori Infernali. Esseri sulfurei che con i loro tempi record si sono aggiudicati un CD-ROM Doommania 2, del resto trattandosi di Doom cose volevate che regalassimo? Un mazzetto di violette?

Time Gate 24

Sulle orme di Carnby prende il via questo primo episodio di una esaltante trilogia che sicuramente ripercorrerà i fasti di Alone in the Dark.

Warcraft 2.....28

Il seguito di Warcraft si merita il servizio centrale, del resto da un po' di tempo a questa parte siamo abbonati ai seguiti, soprattutto quelli di grande livello.

Need for Speed.....34

Bisogno di correre... Se amate l'ebrezza della velocità, questo gioco è pane e pneumatico per i vostri denti. L'ha provato con l'acceleratore sempre a tavoletta il buon Perna.

Aliens 80

Quelli della Cryo, dopo l'immersivo e fantastico Lost Eden ci riprovano con un'avvenura ambientata negli abissi siderali.
L'alieno è in agguato!

The Machines.....96

Nel futuro i robottoni si battono in arene fantascientifiche per conquistare l'audience. Riusciranno a battere Pippo Baudo?

TNT 110

La sezione delle soluzioni e delle gaboline è sempre più ricca, in questo numero vi proponiamo i consigli per uscire indenni da due dei giochi strategici più forti del momento: Caesar 2 e Command & Conquer, oltre alla soluzione, a grande richiesta, di Dragon Lore.
Non mancano le consuete due pagine di cheat!

80

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 20149 MILANO
Tel: 02/48008852-3 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Massimo Carboni

team Editoriale: Davide Puntel, Mauro Castaldi, Danilo Rocca, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Enrico Ernst, Luca Monticelli, Marco Barbieri, Gianpalolo Moraschi, Sonia Somazzi, Antonio Loglisci, Francesco Pepe, Antonio Perna, Roreto Zaghis, Isabella Dallavecchia.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri, via Asiago,45 Milano

STAMPA
A. Pizz i S.p.A. via A. Pizzi, 14 Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio 6/A 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tal. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati- Via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale Nn. 15723208.
Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri e Grandi Opere

URL: http://www.italia.com/colors Email: raven@colors.italia.com

All'inizio dei tempi scaturì uno Spirito in cerca di Conoscenza.
Volle il Destino che il suo cammino fosse di Paura, di Odio e di Morte.
Lo spirito diventò malvagio.
Il suo nome era Rae Vaen.

Attori veri hanno interpretato i personaggi della Grande Saga Interattiva!!!

Ogni mese un nuovo numero dell'Opera Multimediale Made in Italy

ORDINATE SUBITO

RAVEN®

DIC. '95

numero 1

Alla fine del secondo millennio nacquero le Arti Multimediali

4 videogiochi inediti e 32 sensazionali pagine a colori

SOLO L. 49.000
(spedizione inclusa)

SOFTWARE MADE IN ITALY

ALTA QUALITÀ BASSO COSTO

COLORS®
ARTI MULTIMEDIALI

AGENTE VIRTUALE JAM

Avventura interattiva, comprendente:
14 ambienti,
5 scenari arcade,
40 scene cinematiche,
3 sequenze 3D,
43 colonne sonore

JULIUS IN BATTLELAND

CDarcade comprendente:
9 scenari arcade,
6 sequenze 3D,
15 attori combattenti,
20 attori bitmap semplici,
6 differenti armi
2 bonus stage

WILD WORLD WAVES

Platform comprendente:
3 scenari arcade,
10 tipi di nemici a schiera,
1 bonus stage,
15 elementi monitor sorpresa

ALLA RICERCA DEL LHA KHO HO

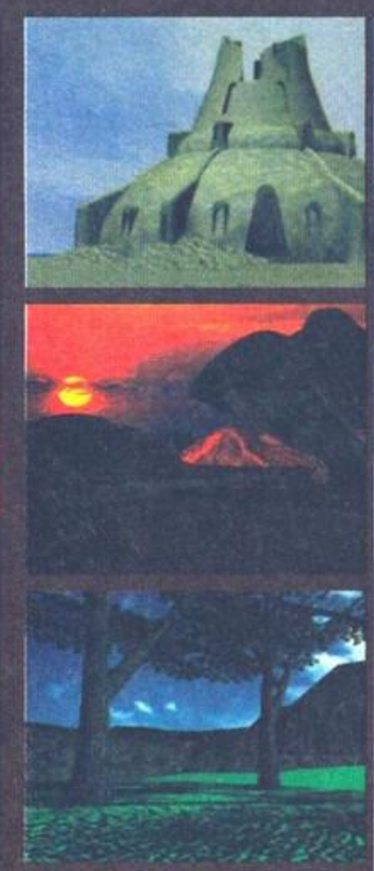
Indagine Multimediale, simulazione fisica, intellettuale e caratteriale di:
Sylvie (ex USA)
Dominique (Francia)
Marie V (Germania)
Zelda (Lussemburgo)

Il mio nome è Rangi Te Po, ma gli uomini mi hanno conosciuto come Raul Esteban Estiarte de la Frontera.
Fui incarcerato dagli Spagnoli nel 1602. Mi liberai trecento anni dopo. Io non posso morire.
Il destino è ora in debito con me.

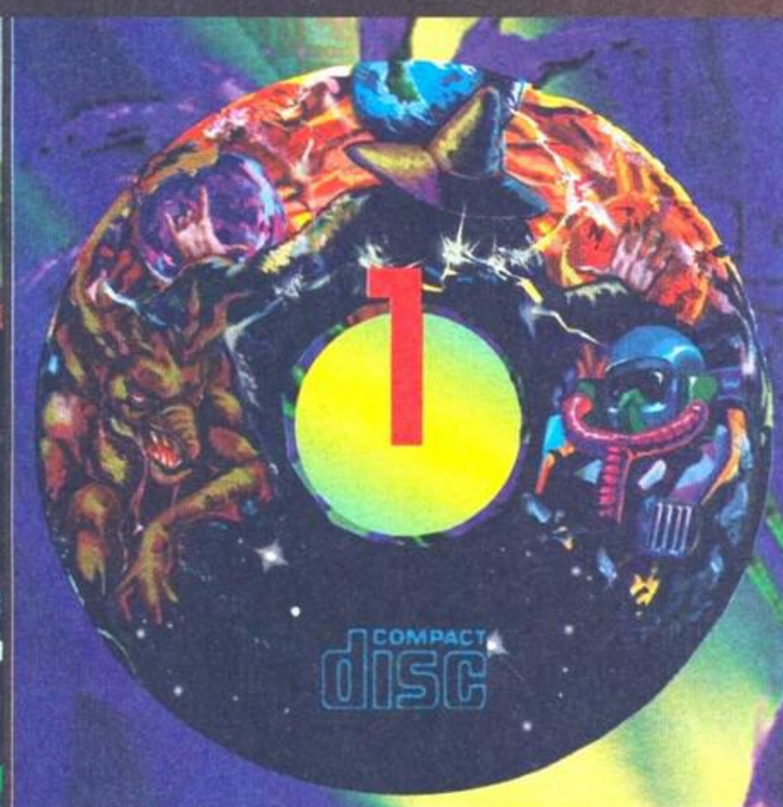
COLORS S.r.l. via Casteldebole 4/3 - 40132 Bologna
Tel. 051- 61.95.700; Fax. 051- 61.98.786

Richiedete maggiori informazioni contattandoci direttamente presso la nostra sede o via Internet.

COLORS S.r.l. via Casteldebole 4/3 - 40132 Bologna Tel. 051- 61.95.700; Fax. 051- 61.98.786



Ogni mese un nuovo numero dell'Opera Multimediale Made in Italy



Bellissimo CD-rom da collezione con label dipinta a mano!!!

Dagli autori di:

K_DIVENTA AUTORE MULTIMEDIALE

ORDINATE SUBITO

DIC. '95

numero 1

RAVEN®

Alla fine del secondo millennio nacquero le Arti Multimediali

COME ORDINARE RAVEN 1:

...1) tramite vaglia postale di L. 49.000 intestato a COLORS S.r.l. via Casteldebole 4/3 40132 Bologna (indicando il vostro nome, cognome ed indirizzo completo)

...2) tramite contrassegno ordinando telefonicamente allo 051-61. 95.700 oppure via Fax allo 051 - 61.98.786

...3) richiedendolo al vostro negozio di videogiochi di fiducia.

4 videogiochi inediti e 32 sensazionali pagine a colori

SOLO L. 49.000

(spedizione inclusa)

COLORS®

ARTI MULTIMEDIALI

L'ALDILA`: questo è ciò che l'Uomo tenterà di raggiungere con la Realtà Virtuale.
E qualcuno riuscirà ad arrivarci. Creature fantastiche, meravigliose e orribili popolano i mondi Oltre. Vedrete le maestose aquile Whalban librarsi nei cieli.

Assisterete alla distruzione della fortezza degli Uomini Macchina.
Sentirete la forza di Nevaar il Distruttore.
Ascolterete le gesta di Lexus il Guerriero.
Cosa è Reale e cosa è Immaginario?

AGENTE VIRTUALE JAM

Vai alla ricerca del Criminale delle Banche Dati, attraversando le pericolose aree cyberpunk fino alle Piramidi Nere! Sfida i Ninja di Downtown per liberare i tuoi alleati.

JULIUS IN BATTLELAND

Julius, il colosso indistruttibile della realtà virtuale, affronta le creature di Battleland (l'area virtuale delle simulazioni di combattimento) in iperveloci scenari arcade.

WILD WORLD WAVES

Quattro scenari di azione frenetica attraverso la pericolosissima area delle Banche Dati di Wildworld, un tempo area di simulazione finanziaria, ora sede della malavita informatica.

ALLA RICERCA DEL LHA KHO HO

Cerca le tracce dell'amuleto maledetto seguendo le tracce di Raul Esteban Estiarte de la Frontera per tutto il mondo, conoscendo e corteggiando 4 splendide ragazze.

Richiedete maggiori informazioni contattandoci direttamente presso la nostra sede o via Internet.

URL: http://www.italia.com/colors
Email: raven@colors.italia.com

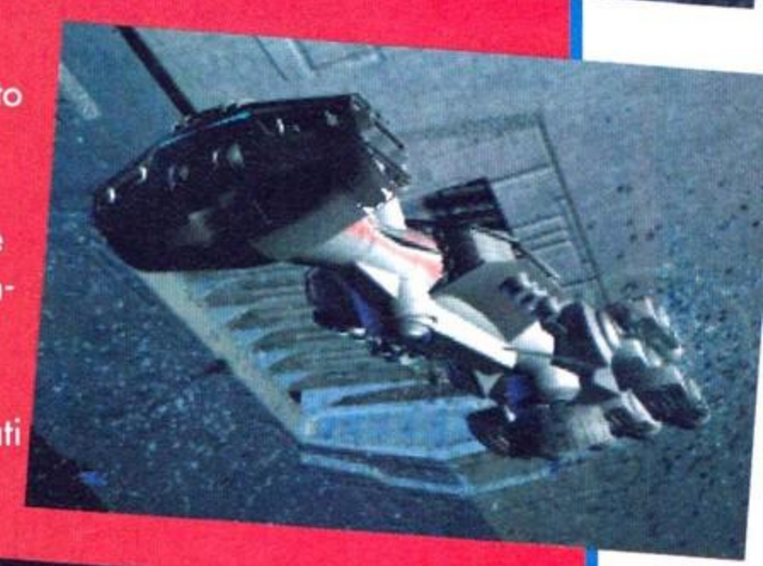
NEWS

WATERWORLD

Dovrebbe essere imminente la versione per Mac e PC di Waterworld (quest'ultima per Windows 95). Il gioco in grafica 3D sarà una via di mezzo tra Warcraft e Syndacate con le missioni che ricalcano fedelmente gli scenari dei film. Ogni missione sarà naturalmente introdotta da mirabilanti sequenze video... come vuole la moda attuale!

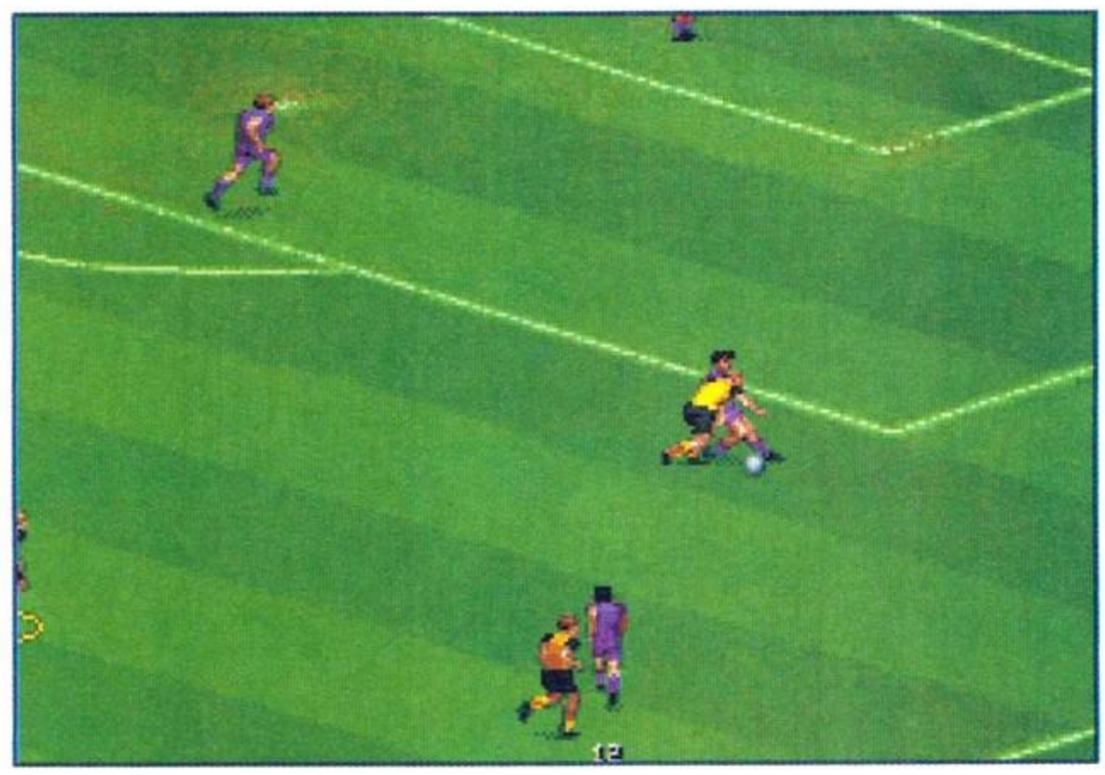
Tie Fighter CD

Dopo il clamoroso successo ottenuto dalla prima versione per floppy, Tie Fighter si è fatto il lifting e si propone ora in questa sfolgorante versione CD con una grafica potenziata. Una strenna natalizia che non può mancare nella calza della Befana di tutti gli appassionati della Lucas Arts.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

In un periodo in cui stanno uscendo diversi titoli di simulazione di calcio appetibili e interessanti, citiamo solo FIFA 96 e Actua Soccer tanto per fare un esempio, anche la Philips scende, per così dire, in campo. Infatti sta per uscire UEFA CHAMPIONS LEAGUE, chiaramente ispirato alla famosa competizione che ha soppiantato la cara vecchia Coppa dei Campioni almeno nel titolo. Dalle prime schermate sembra un prodotto interessante, vedremo in sede di recensione se saprà mantenere le promesse...



DA ORA CI PUOI TROVARE ANCHE A GALLARATE PRESSO IL CENTRO COMMERCIALE MALPENSA UNO CON FORMIDABILI OFFERTE

Via Lorenteggio 22 (sotto i portici) - MI - Tel. 02 - 42 300 10 - Negozio Tel. 02 - 422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

EDUTAINMENT

Aladdin Lamp	49.000
Aladdin Activity Center	Telefonare
Autoroute Express ITA	185.000
3D Body Adventure	99.000
Adibu (Ita)	89.000
Background 250	39.900
Beyond Planet Earth	109.000
Buzz Aldrin's Race Into Space	128.000
Cinemania 95	128.000
CompUfix	39.000
Corsi di Lingua Multim.	cad. 79.000
Corso Inglese Comm. (3 livelli)	198.000
Corso Inglese Generale (3 livelli)	179.900
Dinosaur Adventure	99.900
Encyclopedia of Science	349.000
Europe Alive	49.000
Family CD Value	99.000
Fractal Ecstasy	79.000
How the World Works	89.000

Hyper Stacks	59.000
Incredible Stowaway	169.000
Insect Adventure	99.900
Internet Plus	138.000
Internet Tools	49.000
Ocean Adventure	99.900
Ocean Below	59.000
Lion King Story Book	Telefonare
L'Uomo Ragno	76.000
Martin's Magic Illusion	89.900
Mega Clip Art 7000	119.000
My First Incr. Am. Dictionary	169.000
New York City Guide	69.000
Ultimate Human Body	169.000
USA Travel Guide Everywhere	109.000
Shuttle	69.000
Spiru Patatrac	109.000
Street Atlas USA	199.000
The Way Things Work	169.000
VR Work Shop	119.000
World of Clip Art	49.000
World of Fonts & Icons	49.000
World War II Quiz Book	69.000
X-Plora Peter Gabriel	Telefonare

CD ROM DOUBLE SPEED

VERSIONE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:

1) MULTIMEDIA J. S.	1) EXPLORING W95
2) ROCK RAP & ROLL	2) SIRIUSNET
3) SHERLOCK HOLMES	3) THE JOURNEYMAN P.T.
4) MOVIE SELECT	4) INTRO CLASSIC MUSIC
5) PC KARAOKE	5) INTERACTIVE
6) SPACE QUEST IV	6) WEBSTER' S C.ENCYCL.
7) HOME MEDICAL ADV.	7) DRAGON'LAIR
8) BATTLE CHESS ENCH.	8) DR. RUTH'S ENCYCL.
9) ARTS & LETTERS W.	9) MAD DOG Mc CREE
10) FANTASY 4000 FONTS	10) SING-ALONE KIDS VOL.3

TUTTO A L.188.000 + IVA

QUI PUOI USARE

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684

CONSOLLES DEPARTMENT®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

GAMES CD

11th Hour	119.900
7th Guest	37.900
Air Power	95.000
Aliens	79.000
Armored Fist	49.900
Bioforge	139.000
Buried in Time	115.000
Burn Cycle	95.000
Collezione 10 CD Vol.1 or 2 or 3	99.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Command & Conquer	109.900
Combat Air Patrol	125.000
Conspirancy -OEM-	39.000
Creature Shock - Ribassato!	89.000
Crusader No Remorse	118.900
Cyberwar L. Man II (Ita)	49.900
Cyclemania (ITA)	49.900
Dark Forces	89.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Dig	Telefonare

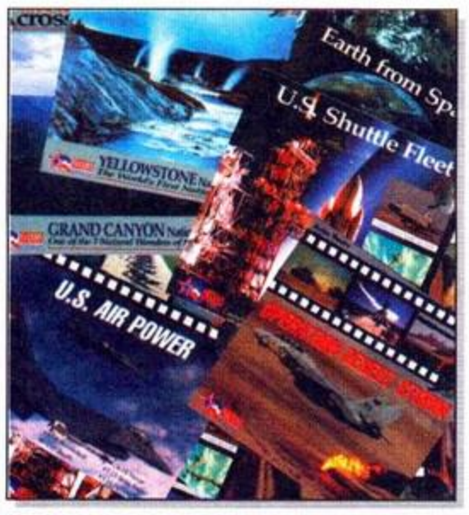
Discworld	138.000
Doom II	49.900
Doom Mania I or II -OEM-	Telefonare
Doom III Accessory Pack	59.000
Ecstatica	59.000
Fade To Black	122.000
F1	39.900
F1 G.P.2	Telefonare
F 2000 Eurofighter	119.900
Fifa 96	98.900
Fifa Soccer	49.900
Flight Light (Ita)	78.000
FX Fighter (Ita)	105.000
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Hexen	89.900
Inca	59.000
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	92.000
King Quest VII (Ita)	105.000
Last Dynasty (Ita)	118.000
Lords of Midnight	95.000
Maabus	99.000
Magic Carpet II	118.000
Metal Marins (Ita)	59.900
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet (Ita)	49.900
Mega Race -OEM-	38.000
Metal Marins	59.900
Michael Jordan Inflight	49.900
Micromachines II	95.000
Mirage	138.000
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Mortal Kombat III	89.900
Nascar Racing (Ita) - Ribassato!	69.900
NBA Live 95 (Ita)	118.000
Need For Speed	99.900
Networks (Ita)	122.000
NHL 96	118.000
Pagan Ultima VIII	49.900
Panic In The Park	95.000
PGA Tour Golf 96	118.000
Pinball Illusions	98.000
Pinball Mania For Windows	99.000
Pitfall W 95	115.000
Player Manager II (Ita)	95.000
Populous II + Pow. Monger	39.900

GAMES CD

Primal Rage	95.000
Prisoner Of Ice	(Ita)
128.000	
Rebel Assault - Ribassato!	37.900
Rebel Assault II	105.000
Renegade	85.000
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	82.000
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Sensible World of Soccer	85.000

Sim Tower	105.000
Space Quest VI - Roger Wil.	89.000
Spectre VR	105.000
Star Trek Final Unity	Telefonare
Strike Commander	49.900
Super Karts	135.000
System Shock	49.900
Tennis Int. Open	49.900
Terminal Velocity	98.000
The Last Dinasty (Ita)	128.000
Theme Park (Ita)	49.900
Tilt	Telefonare
The Dark Eye	95.000
Top Gun	95.000

Transport Tycoon	88.000
Under a Killing Moon (ita) upgr.	19.900
USS Ticonderoga	85.000
Virtual Chess W 95	108.000
Virtual Pool	115.000
War Hammer (Ita)	118.000
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Commander IV	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	38.000
X Wing Enhanced	49.900



25 GRANDI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
DA L. 35.000 A L. 49.000 cad.

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA

GAMES MAC CD

7th Guest	138.000
Burn Cycle	95.000
Chess Master 3000	108.000
Colonization	138.000
Crime Patrol	118.000
Cyberwar	99.000
Daedalus Encounter	99.000
Doom II	145.000
Dragon's Lair	79.000
Fly Fishing	89.000
Harpoon Classic	105.000
Hell Cyberpunk	138.000
Indiana J. Fate of Atlantis	128.000
Johnny Mnemonic	128.000
Journeyman Project II	158.000
Jump Raven	119.000
King Quest VII	158.000
Lawnmower Man	128.000
Lunicus	128.000
Mad Dog Mc Creek	69.000
Monty Python	148.000
Myst	148.000
Police Quest IV	138.000
Return to Zork	138.000
Sim City 2000	148.000
Sim Tower	105.000
Space Ace	89.000
Spectre VR	118.000
Star Trek Omnipedia	Telefonare
Theme Park	128.000
Wing Commander III	148.000
Wolf Pack	118.000

GAMES FLOPPY

DISPONIBILI PER CHI NON HA IL CD Telef.

ADULTS CD

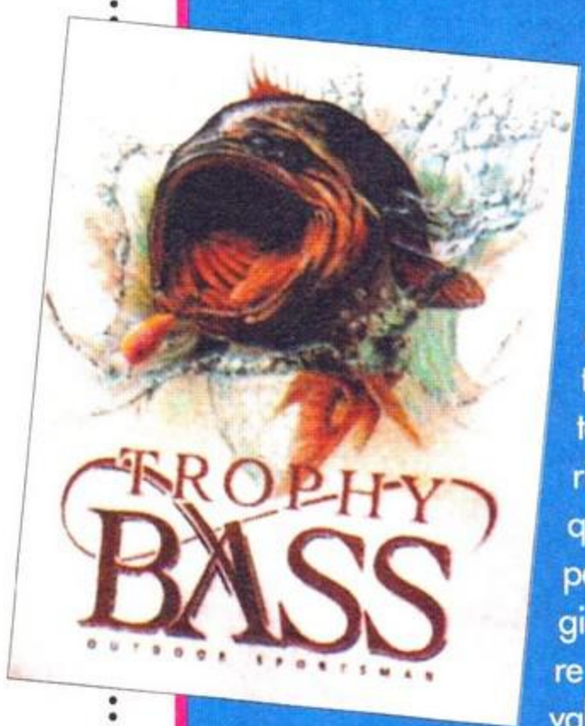
101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Darling	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Big Town	49.900
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
California Day Dreamers	49.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Deep Throat Girls II	49.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Endan Gered	49.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Fao Gold 2 or 3	79.000
Fao Platinum	89.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Graduation From F.U.	69.900
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Married Women	49.900
Main Street Usa	89.000
Mask	59.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Penthouse II	Telefonare
Penthouse Interactive	Telefonare
Playboy Screen Saver	69.000
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Super Hot Adult 6 Pak(6 Cd)	129.000
Toys not...Boys	59.000
Treasure Chest	59.900
Virtual Vixens	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

Tel. 02 - 42 300 10

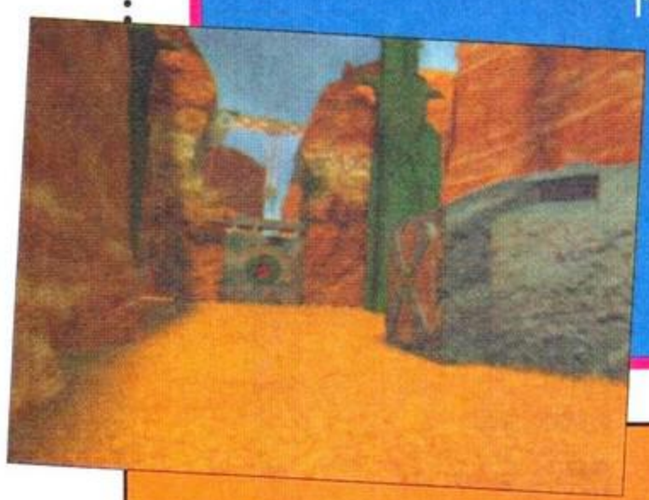
Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

NEWS

TROPHY BASS

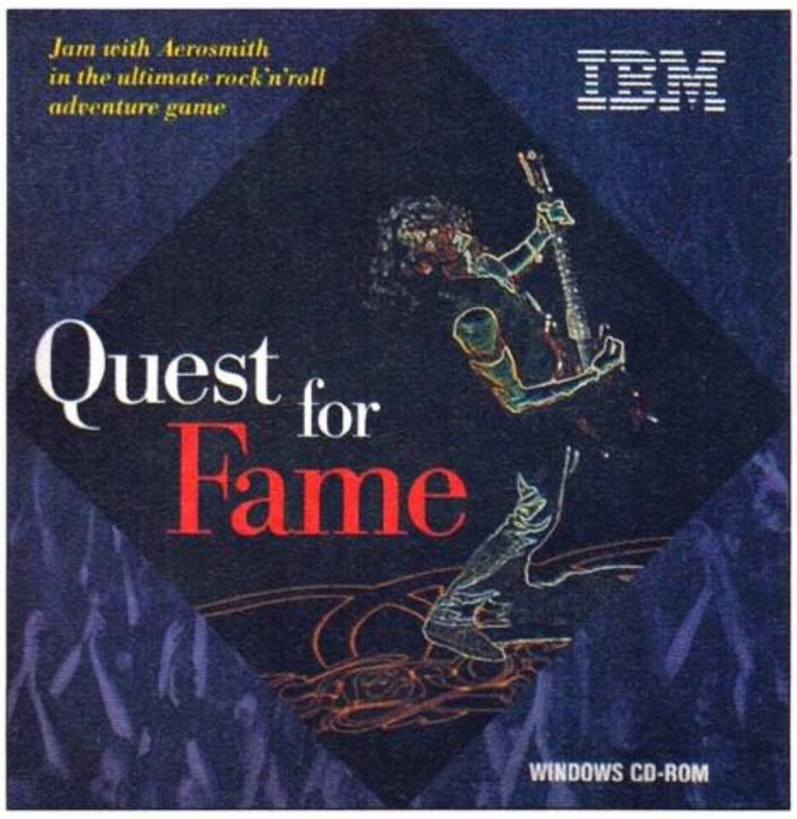


La pesca è una grande passione per molti, inutile negarlo, se non fosse che ci si deve alzare alle cinque di mattina, sottoporsi ad estenuanti file in autotrada e ad escursioni termiche di vario tipo sarebbe uno sport perfetto, con un seguito molto superiore. Proprio per ovviare a tutti questi inconvenienti la Sierra ha pensato di mettere a punto un gioco di pesca per PC da giocare a casa e senza indossare stivaloni inguinali. Trophy Bass, è questo il titolo del gioco, è infatti il primo simulatore di pesca di cui sono a conoscenza e il marchio Sierra ne garantisce sicuramente una certa qualità. A questo punto non resta che aspettarne l'imminente uscita e la conseguente recensione, magari ammazzando il tempo con la preparazione di un po' di esche artificiali...



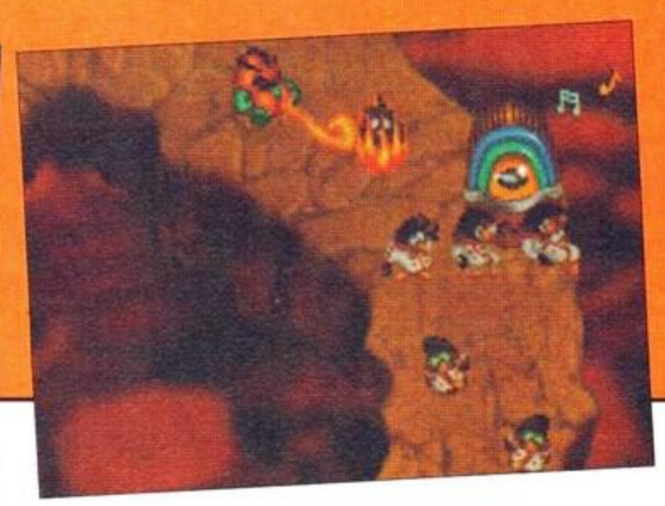
Quest for fame

Suonare la chitarra con gli Areosmith? un sogno irrealizzabile...
Almeno per tutti coloro che non posseggono Quest for Fame della IBM. Infatti con questo divertente prodotto multimediale vi verrà offerta, oltre ad una chitarra virtuale sintetizzata in un plettro da collegare al PC, la grande chanche di accompagnare in un concerto allo stadio proprio il mitico Steve Tayler.
Quest for Fame gira sotto Window 3.1 vi consente di scegliere, nella schermata iniziale il tipo di band con cui cimentarvi: blues, jazz, rock.
Scegliendo il rock verrete catapultati sul palco con gli Aerosmith e potrete finalmente suonare la vostra chitarra.
Infatti sfregando il plettro su una superficie ruvida otterrete degli accordi di chitarra che dovrebbero amalgamarsi con il sound della band, chiaramente se vi ostinate ad andare fuori tempo rischiate di essere cacciati così su due piedi.
Il volume della chitarra e la percentuale di distorione possono essere regolati ad hoc.
Consigliamo vivamente di usare il plettro o su una racchetta da tennis, oppure su una cassetta della frutta di plastica (quest'ultima davvero ottima) sono i due oggetti che hanno dato la resa migliore con il plettro virtuale.
Come ultimo consiglio vi suggeriamo di avvisare i familiari o comunque chiunque possa vedervi all'opera di quello che state facendo.
Entrare in una stanza e vedere un personaggino in cuffia che agita furiosamente il plettro su una racchetta scuotendo la testa può generare degli equivoci imbarazzanti fino ad arrivare al ricovero coatto in manicomio!



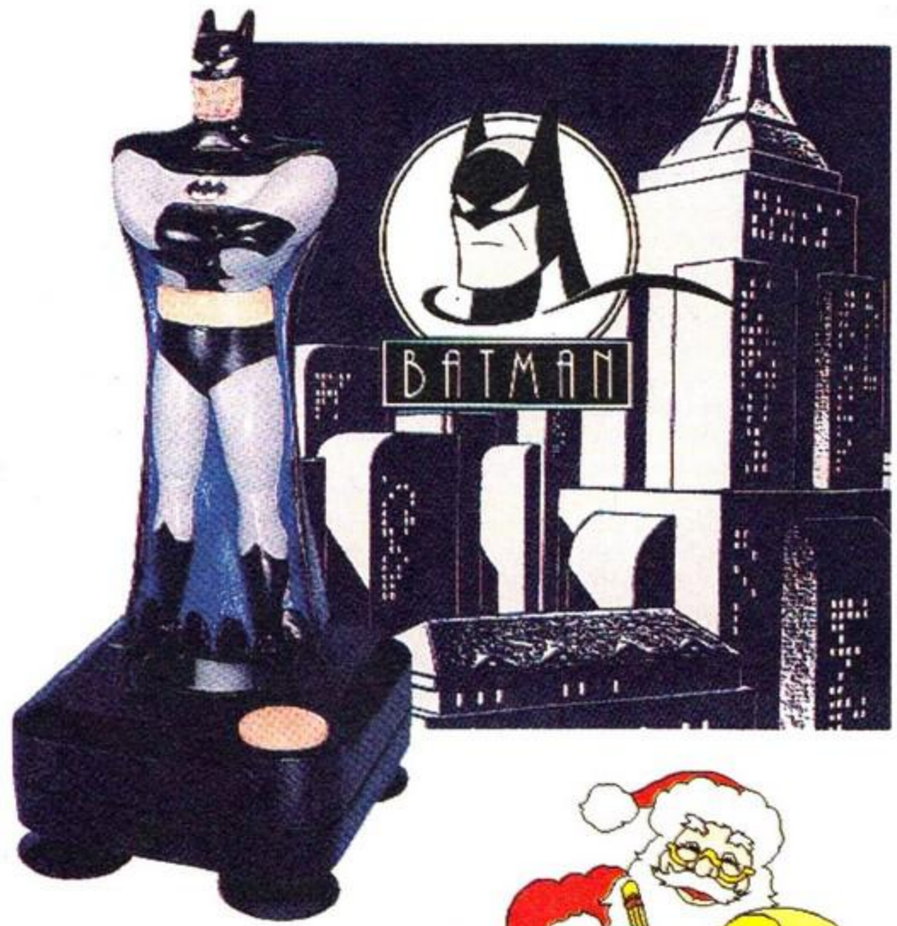
HIGHLANDER

L'atari si tuffa nel mondo iperaffollato dei videogames per PC, e lo fa con un bel carpiato impeccabile dal punto di vista dello stile.
A parte gli scherzi, sono due i titoli che sicuramente susciteranno l'interesse dei possessori di PC: Highlander e Penguins.
Il primo trae spunto proprio dalla fortunata serie televisiva di cui sono stati acquistati i diritti. Vestirete i panni di Quentin Macleod catapultato dal suo clan dei Dundee nelle Highlands, in un futuro ricco di incognite e sorprese.
Ottima la grafica poligonale i questo punta e clicca che si preannuncia avvincente.
Il secondo titolo un po' più demenziale vede di fronte Alieni e Pinguini in una singolar tenzone quantomai "singolare" se mi passate il gioco di parole!
Ricorda vagamente i vari Lemmings, offrendo ben 124 livelli ricchi di azione.
Entrambi i giochi usciranno in formato CD-ROM.



DIRETTAMENTE DAGLI SCHERMI CINEMATOGRAFICI
ARRIVANO I NOSTRI !!

ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

DISPONIBILI PER:
MEGA DRIVE & MASTER SYSTEM
NINTENDO 8 BIT
ATARI / COMMODORE / AMIGA

OFFERTA NATALIZIA
SOLO LIRE
19.900
IVA COMPRESA

THE SIMPSONS TM & © 1992 20TH C. FOX F.C. All Rights Reserved.

TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorized Duplication is Strictly Prohibited.

SONO PRODOTTI DISTRIBUITI DA:

TELEFONO 030 - 2400560

SI SONO TRASFORMATI IN SENSAZIONALI JOYSTICK PER
IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE VIDEOGIOCO
E TI ASPETTANO PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI :

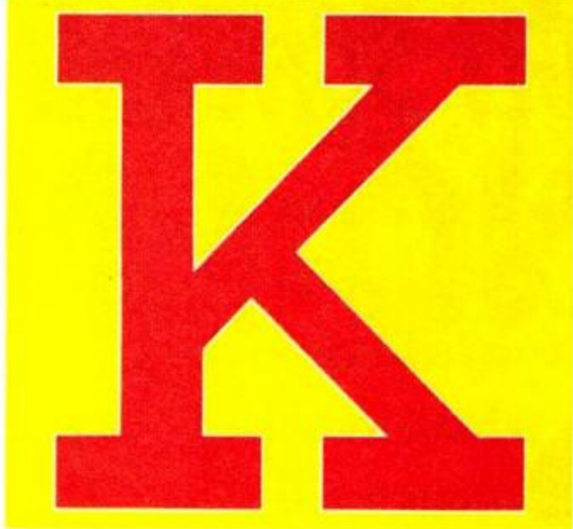
ORDINI TELEFONICI & FAX
081 8497349

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO IN TUTT'ITALIA ISOLE COMPRESE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
MEGASTORE®
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

IL FANTASTICO MENSILE DI VIDEOGAMES, CD-ROM E DIVERTIMENTO ELETTRONICO

NEWS
PROVE SU SCHERMO
ANTEPRIME



K BOX
TNT TRICKS'N TACTIS
MULTIMEDIA

TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO

PER TE CON IL 25% DI SCONTO 3 MESI DI LETTURA GRATIS

APPROFITTANE!

SPEDISCI SUBITO LA CARTOLINA DI ABBONAMENTO

ABBONARSI A K HA MOLTI VANTAGGI

UNO SCONTO DEL 25%
e risparmi 18.000 lire

UNA GARANZIA
Prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento

UNA FACILITAZIONE
e puoi anche pagare a rate

Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a :
RCS Rizzoli Periodici
Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20123 Milano

Scheda Di Adesione

valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile K con il 25% di sconto

Sì mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile K con il 25% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo £ 72.000, anche in 3 rate mensile di sole £ 18.000.
Non invio denaro ora, pagherò solo in seguito con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete

287951023

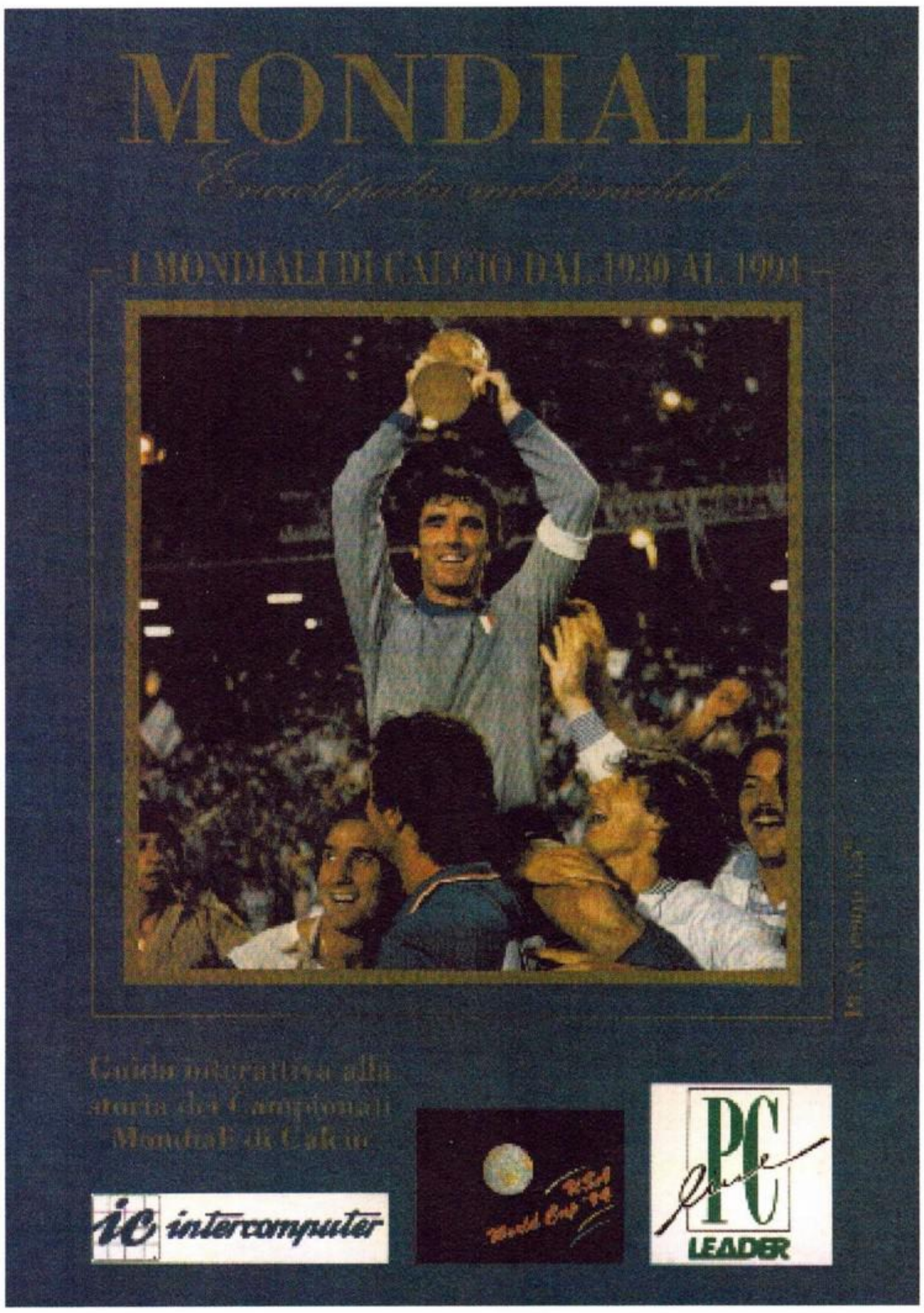
COGNOME .....
NOME .....
VIA ..... N. .....
CAP ..... LOCALITA' .....
PROV. ..... TEL. ...../.....

DATA DI NASCITA
GIORNO .....
MESE .....
ANNO .....
FIRMA .....
del genitore per i minori

Offerta valida solo per l' Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione é sottoposta all' accettazione della casa

Aut.Min. DM 6/5597 del 24/6/95

LA PRIMA ED UNICA ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE SUI MONDIALI DI CALCIO.



A SOLE LIRE
59.000

VERSIONE PC - IVA COMPRESA

TUTTE E 15 LE COPPE DEI MONDIALI COMPRESA QUELLA USA '94.

516 PARTITE, 58 SQUADRE, 152 PAESI, 3439 GIOCATORI.

ANIMAZIONI, EFFETTI SONORI E FOTO A COLORI.

TUTTE LE SEDI DEI MONDIALI. IL CALENDARIO COMPLETO DELLE PARTITE. LE SCHEDE TECNICHE DEI CALCIATORI.

UNA GUIDA COMPLETA PER CONOSCERE TUTTA LA STORIA DEI CAMPIONATI MONDIALI DI CALCIO DAL 1930 AD OGGI.

UN ALTRO PRODOTTO

TELEFONO 030 - 2400560

TUTTI I MARCHI, LOGO E FOTO CITATI SONO DI PROPRIETA DEGL'AVENTI DIRITTO.

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

PAC-LAND

Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MEGASTORE

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

CONSEGNA GRATUITA IN TUTTA ITALIA

ORDINI TELEFONICI & FAX 081 - 8497349

IL MASSIMO DELLA QUALITA AL PREZZO PIU' BASSO D'ITALIA.

Labtec

CS-800

AMPLIFIED
The Finest
COMPUTER
Stereo Sound
SPEAKERS
For Computers

A MUST FOR:
- MULTIMEDIA
- SOUND CARDS
- CD-ROMs

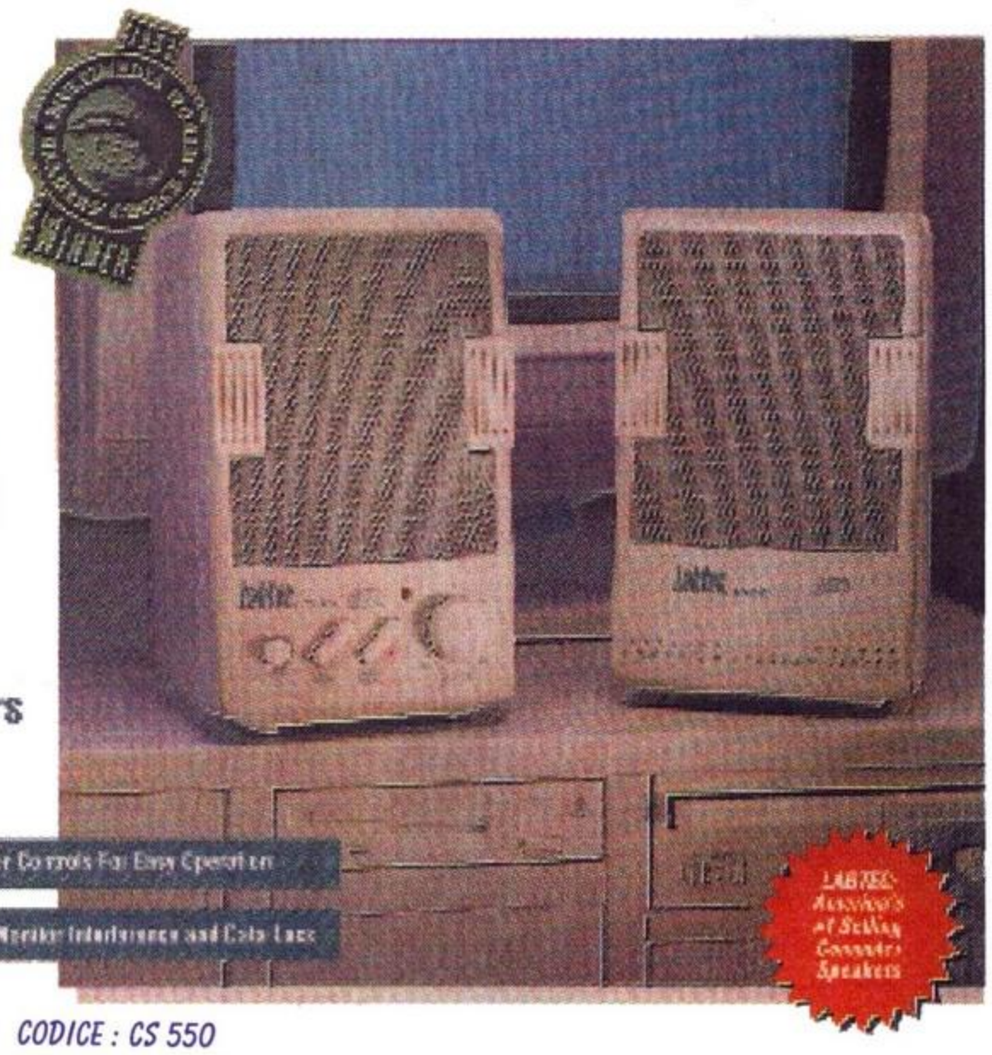
SOLO LIRE 49.000 IVA COMPRESA

CODICE : CS 800
ALTEZZA CM. 20 CA

Labtec

CS-550

AMPLIFIED
The Finest
COMPUTER
Stereo Sound
SPEAKERS
For Computers



- New Single Sided Speaker Controls For Easy Operation
- Magnetic Shielding Prevents Monitor Interference and Color Loss

SOLO LIRE 44.000 IVA COMPRESA

CODICE : CS 550
ALTEZZA CM. 18 CA

SONO PRODOTTI DISTRIBUITI DALLA

AUREA DISTRIBUZIONE

TELEFONO 030-2400560

IDEALI PER :

MULTIMEDIA

SOUND CARDS

CD-ROM

WALKMAN

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

PAC-LAND
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MEGASTORE
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

Dien Nau Srl si trova a **RHO (MI)** in C.so Garibaldi, 99 - 50mt. dalla stazione FS
Tel.02-9309869 r.a. - Fax.02-9304506
E-Mail:diennau.srl@agora.stm.it

Portateci il Vostro 286-386 e vi daremo

486DX2-66 VL-BUS
a **L.249.000**

486 DX4-100 VL-BUS
a **L.339.000**

Pentium 75Mhz! PCI Triton
a **L.779.000**

se gia' possedete un 486DX o DX2 o DX4 per avere il Pentium 75Mhz PCI Triton basteranno **L.699.000**

CD-ROM 2X **L.99.000** ACQUISTANDO 3 TITOLI CD

IVA COMPRESA!

70%

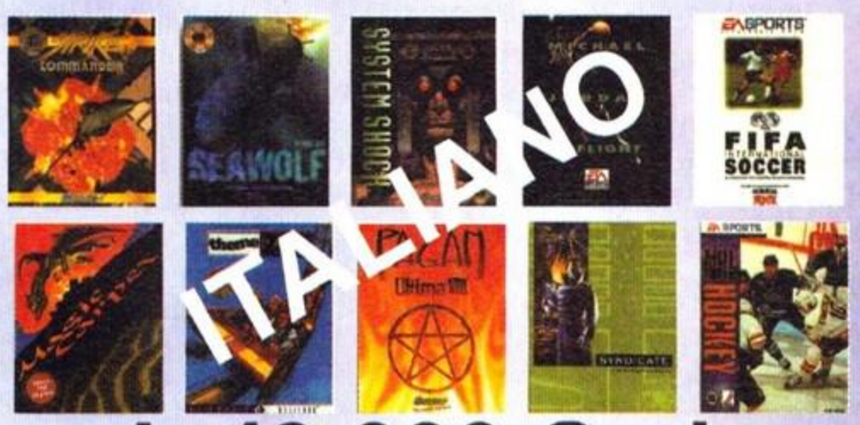
Aumentiamo le prestazioni del Vostro computer fino al **70%** ad un costo minimo - *esempio:*
Portare il Vs. Pentium **75Mhz a 120Mhz**
sole **L.149.000**

GARANZIA 2 ANNI

PREVENTIVI GRATUITI

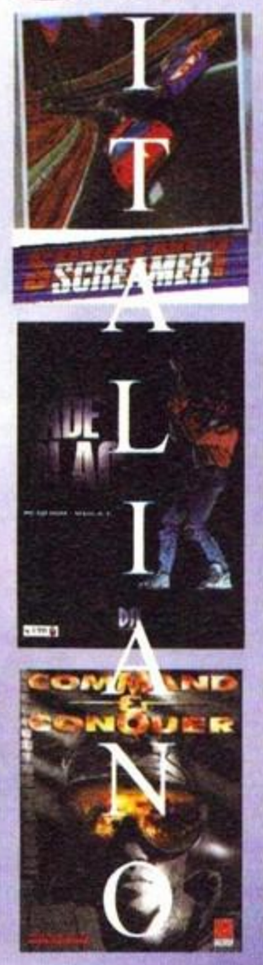
L'EDICOLA CTO ORA in 3x2
L.100.000 X 3

L'EDICOLA CTO N.2
Spedizione gratuita



L.49.000 Cad.

TOP 3



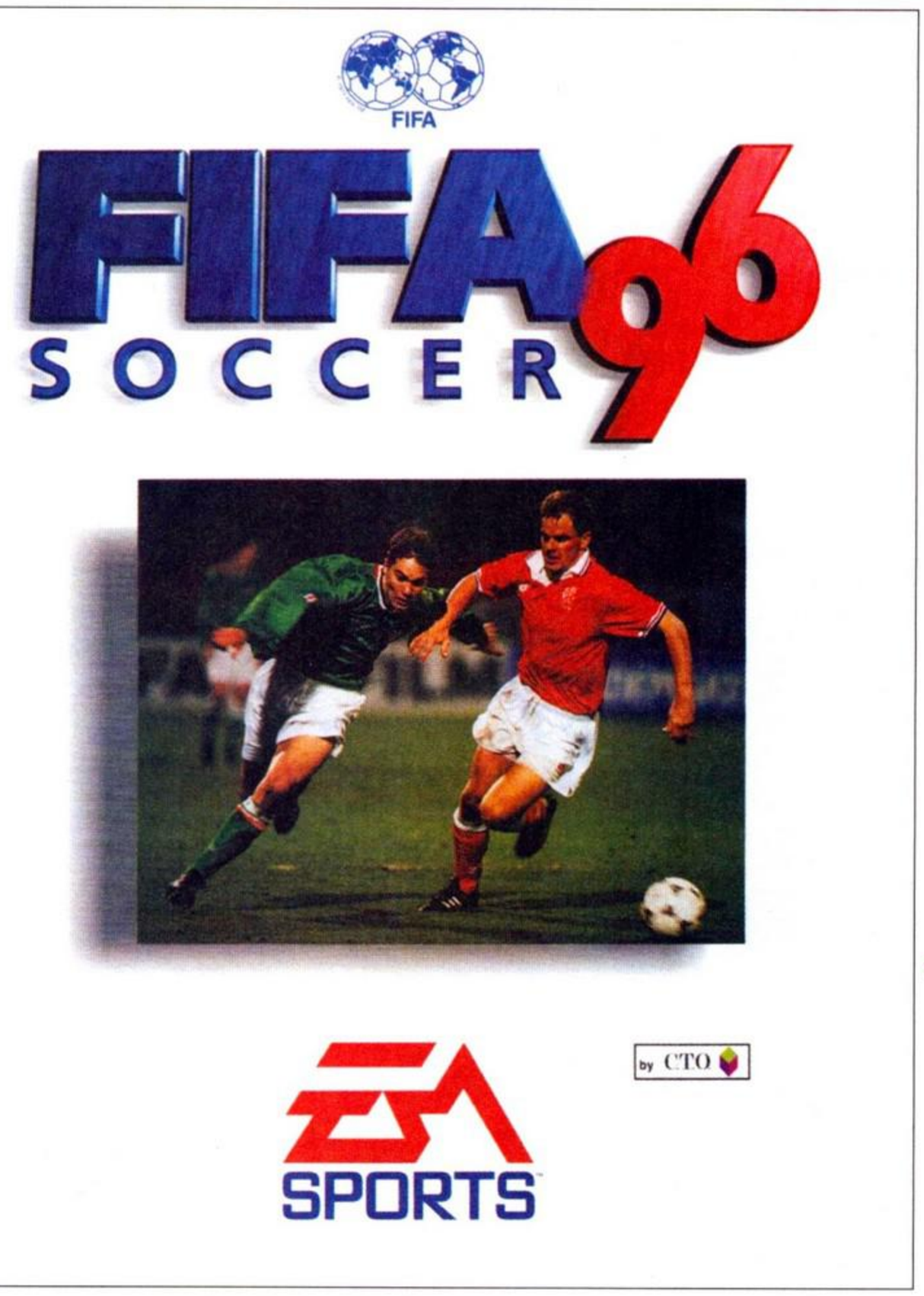
INSIEME A L. 299.000
L.88.000 L.125.000 L.118.000

Se venite a trovarci o ordinate a nome di **'K'** riceverete **un fantastico regalo!**

GIOCHI		HARD	
Need for Speed	115.000	Adut CD(1-5)	15.000
Apache Longbow	98.000	Can't get enough	27.000
Chaos Control	98.000	Dirty Talk	21.000
Descent	88.000	Erotic Games	22.000
Dark Forces	111.000	Extreme Delights	17.000
Fx Fighter	98.000	Girls of Vivid II	38.000
Hi-Octane	121.000	Hot Girls	27.000
IMortal Kombat 3	98.000	Pleasure	27.000
Maabus	93.000	Public Fantasies	17.000
Phantasmagoria	138.000	Touch me.Feel ME	30.000
Sim Tower	108.000		
Super S.F. II Turbo	98.000		
Terminal Velocity	108.000		
Werewolfvs.Coman.	98.000		

Ordinando almeno **3 titoli CD**
un TITOLO e' in regalo

DRIBBLING, PIVOT, POCHE CHECK, RUCKS, SWING...

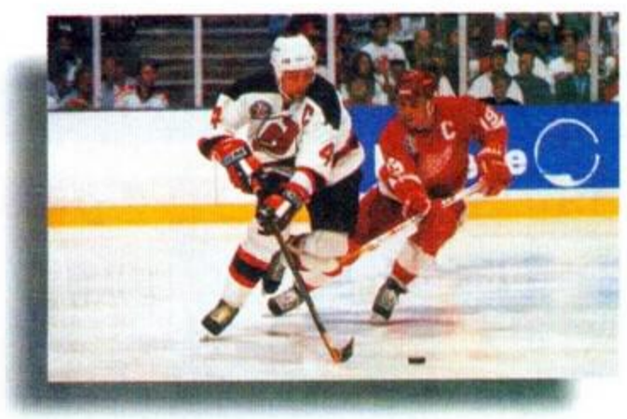


NOVITÁ! ANCHE PER SONY PLAYSTATION E SEGA SATURN

MANUALE E SOFTWARE IN ITALIANO

Con l'ausilio della tecnologia Virtual Stadium™, vivrai in prima persona le emozioni della partita. I giocatori si muovono con movimenti altamente realistici grazie alla tecnologia EA SPORTS™ MotionDesign™ e Silicon Graphics.
12 Campionati Internazionali incluso il Campionato Italiano, Torneo e Playoff.
Realismo totale: eleganti pallonetti, rovesciate spettacolari, uno-due velocissimi e salvataggi in extremis.

C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40049 - Zola Predosa (Bologna)
Tel.051/6167711 - Fax 051/753418

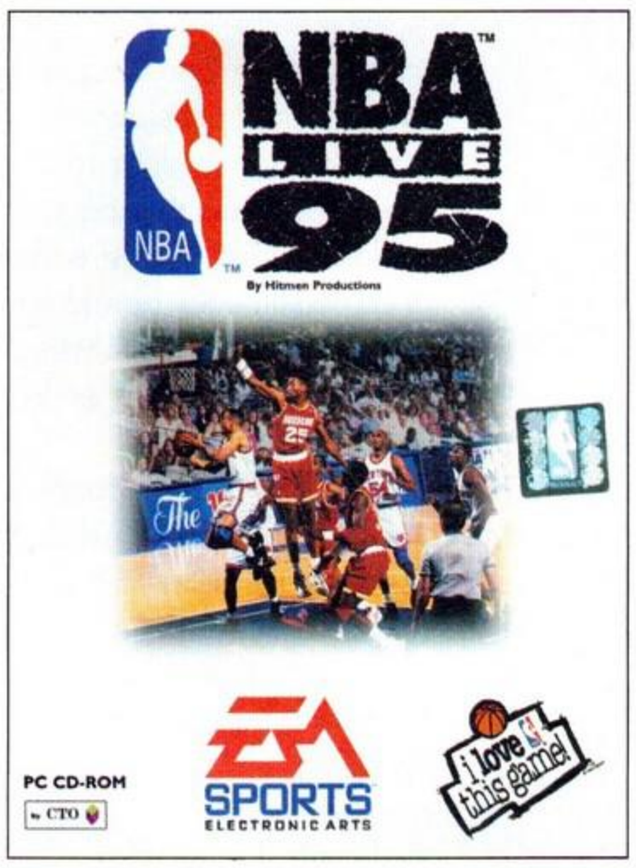


By Pioneer Productions and EA Canada

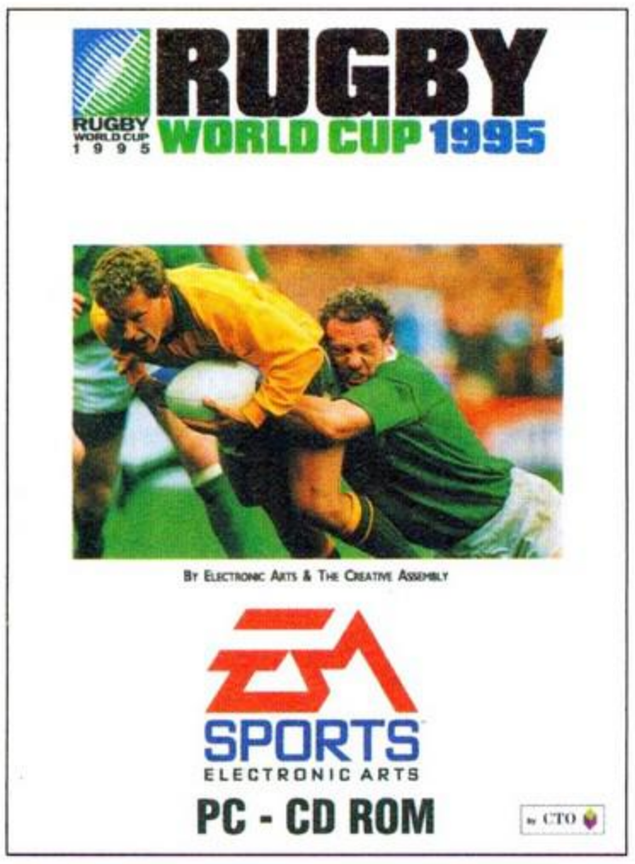
Un'esperienza sportiva elettrizzante. L'entusiasmo coinvolgente e fragoroso delle finali della Stanley Cup® farà da sottofondo alle tue spettacolari azioni in campo. Tutte le squadre NHL e i giocatori NHLPA™ partecipano con i loro stili di gioco.

By Hitman Productions

Un classico delle simulazioni di golf in una versione molto più veloce e completamente rinnovata nell'interfaccia, nella presentazione e nella tecnica di swing.



La grafica ad alta risoluzione e una speciale prospettiva del campo rendono questo gioco una miscela perfetta di azione e strategia. Con tutte le 27 squadre NBA™ ed i giocatori del campionato 1994-95.



Azione veloce e potente nell'unica simulazione ufficiale della Coppa Mondiale di Rugby 1995. Con le 16 squadre qualificate per la Coppa del Mondo di Rugby 1995 e i giocatori veri impegnati in tutte le azioni tipiche di questo appassionante sport.

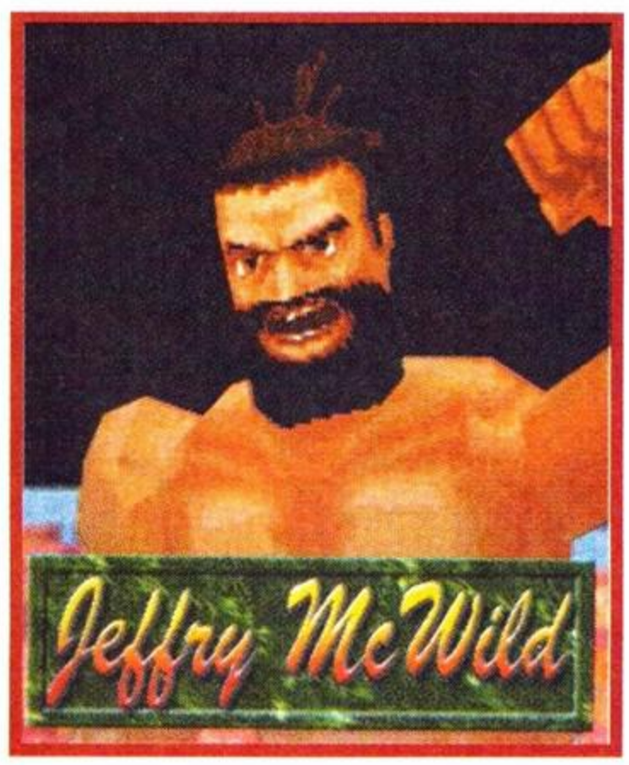
Tutti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari.

Sega Saturn

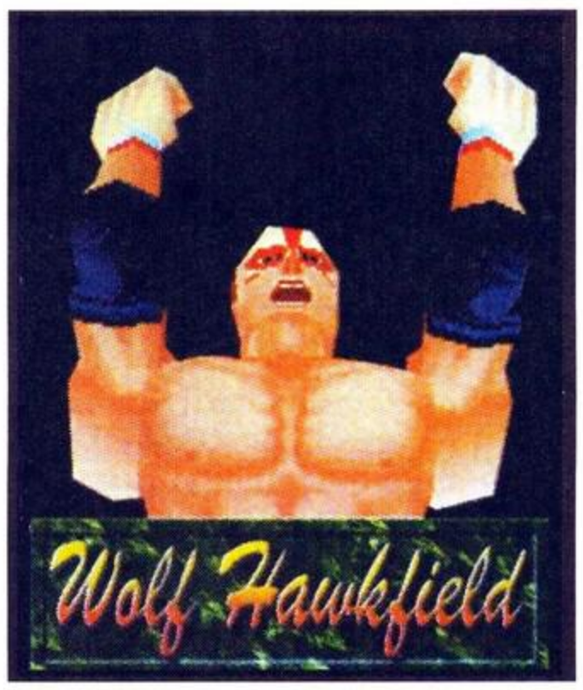
VIRTUA FIGHTER REMIX

Il picchiaduro simbolo della Sega va alla riscossa sul Saturn in nuova versione riveduta e corretta.

Poco meno di un anno fa veniva lanciato in Giappone il *Saturn*, la nuova rivoluzionaria console prodotta dalla Sega e destinata a far compiere al mercato il grande salto evolutivo verso i sistemi a 32 bit. Per supportare adeguatamente il lancio ufficiale del *Saturn* la Sega aveva preparato diversi titoli di grande richiamo con cui meravigliare il pubblico; e sicuramente il titolo di punta su cui si faceva maggiore affidamento per riscuotere un buon successo d'immagine era *Virtua Fighter*. Il picchiaduro poligonale della Sega, sull'onda dell'incredibile successo riscosso nelle sale giochi di tutto il mondo, avrebbe saputo più di ogni altro colpire l'immaginario collettivo, garantendo un sicuro successo di vendite. Questi erano i propositi; la cronaca ci insegna invece che la realizzazione del programma, per quanto eccellente, non ha dato luogo alla killer application che tutti si aspettavano. Vuoi per la grafica poligonale non perfettamente all'altezza della versione da bar, vuoi per la presenza di alcuni fastidiosi bug nel codice di programmazione, *Virtua Fighter* per Saturn non ha lasciato quel segno indelebile nel panorama dei videogame che si aspettavano ai vertici della Sega. A definire il nuovo parametro di riferimento ci pensava invece la *Sony Playstation* grazie a titoli del calibro di *Toshinden* e, soprattutto, di *Tekken*. Ad alcuni mesi di distanza viene ora pubblicato dalla Sega *Virtua Fighter Remix*, per riaffermare le capacità di gestione poligonale del *Saturn* con un picchiaduro sconvolgente che non ha nulla da invidiare a nessun titolo presente sul mercato. Per quel che riguarda la dinamica di gioco, le ambientazioni, i personaggi e le relative mosse di combattimento, non sono state apportate in questa nuova versione delle modifiche sostanziali rispetto al precedente *Virtua Fighter*. In compenso la grafica e la gestione dei poligoni sono state completamente aggiornate, ricoprendo tra l'altro tutte le superfici con un texture mapping di grandissima bellezza. Il livello di dettaglio in *Virtua Fighter Remix* è stato molto ridefinito, smussando completamente l'aspetto squadrato dei vecchi poligoni e portando il livello della texturizzazione a vertici di qualità davvero encomiabili: è ora possibile infatti gustarsi particolari come l'ampia muscolatura in movimento sotto i vestiti di ogni lottatore, le ombre sui corpi in movimento, le espressioni minacciose o sofferenti di ogni personaggio durante gli scontri e molto altro ancora, con un'attenzione anche ai minimi dettagli davvero stupefacente. Ad esempio *Pai Chan* indossa un kimono azzurro ricoperto di elaborati disegni orientali, riprodotti con grande realismo e tenendo conto delle pieghe che il tessuto assume seguendo le mosse del corpo durante la lotta; oppure osservando attentamente *Sarah Bryant*, l'avvenente studentessa americana bionda, si può notare sul suo viso un leggero velo di trucco. Incredibile! Anche gli scenari sono stati molto arricchiti graficamente, ricoprendo di texture più elaborate rispetto a quelle della versione precedente i paesaggi, il cielo ed il ring dove si svolge il combattimento, dando una nuova profondità alla vista complessiva e immergendo maggiormente il giocatore nell'atmosfera del ring (È grandissimo combattere al buio seguendo i riflessi ammiccanti della città di notte nel livello di *Sarah Bryant*). Come già era stato fatto per il *Virtua Fighter* originale, l'audio è stato riproposto integralmente riportato dalla versione Coin op, con tutte le musiche, gli effetti e i commenti vocali dei vari personaggi; era già ben fatto prima, non c'era bisogno di aggiungere niente. Tecnicamente parlando, la maggiore dimestichezza acquisita dal team di programmazione (gli



AM R&D Dept. #2, più noti come AM2) con le routine di sviluppo del software per *Saturn* ha consentito la quasi completa eliminazione dei bug grafici che affliggevano il primo *Virtua Fighter*, specie durante i replay (talvolta se si viene buttati fuori dal ring può ancora capitare che nella rotazione proposta dal replay il bordo della pedana si sovrapponga al proprio lottatore, ma è solo per un attimo). Tutta la mole di texture mapping aggiunta in *Virtua Fighter Remix* viene mossa dai processori del *Saturn* senza il ben che minimo problema, presentando animazioni dall'incredibile fluidità, veloci, spettacolari e senza rallentamenti o sbavature di alcun genere, con un efficace uso delle zoommate e delle rotazioni. Insomma si tratta di una perfetta conversione del gioco da bar a cui è stata aggiunta la grafica texturizzata (cosa che al bar vedremo solo con *Virtua Fighter 2*). In una sola parola: eccezionale. Anche se non siete degli appassionati di picchiaduro questo titolo vi saprà coinvolgere alla grande, dandovi nuove emozioni che fino ad oggi potevate sperare di provare solo in sala giochi.
Virtua Fighter Remix è da non perdere assolutamente.



Casa: SONY
Genere: Picchiaduro
Difficoltà: Alto
Numero di giocatori: 2

VOTO 910

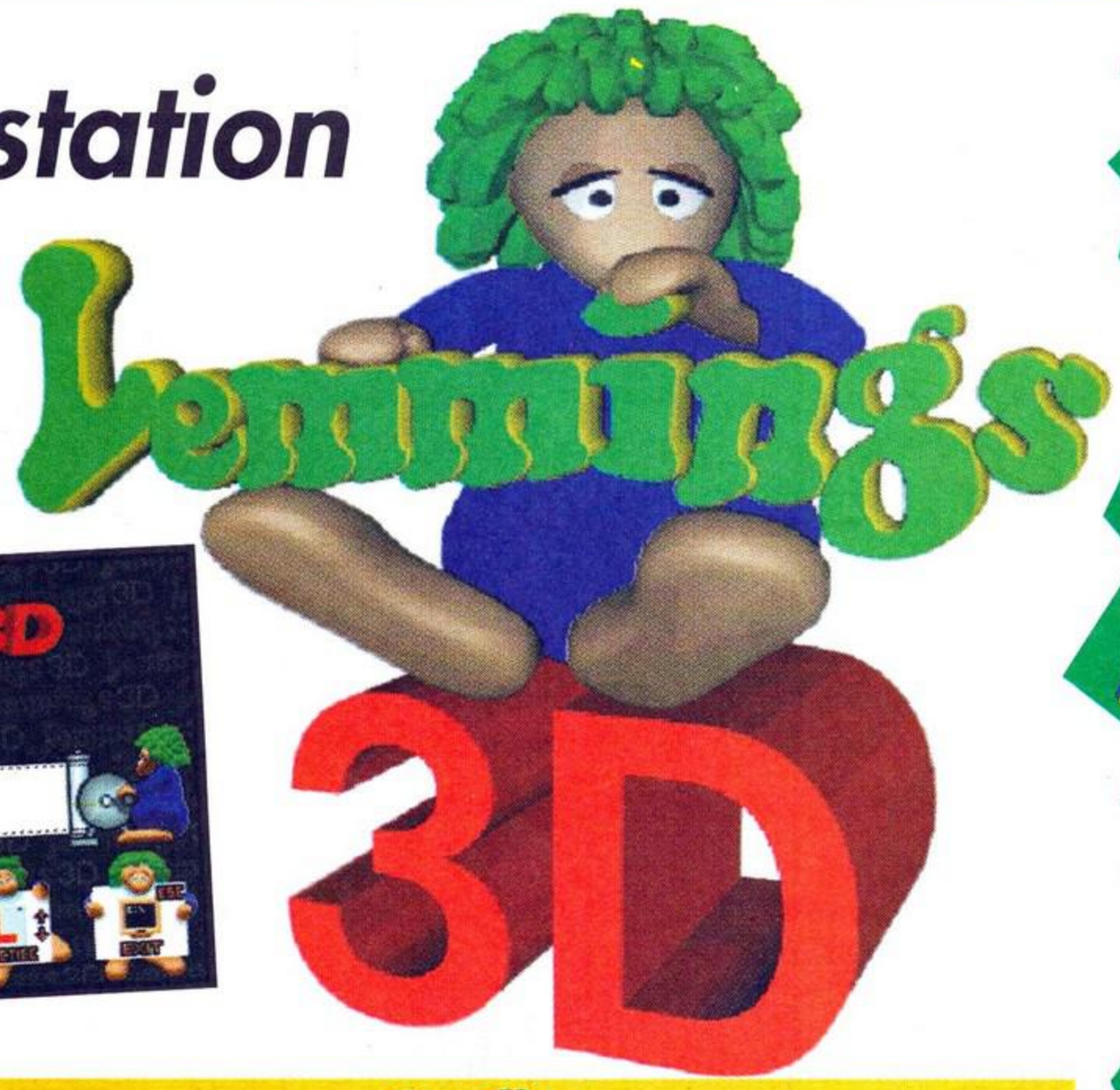
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

Sony Playstation

LEMMING 3D

Ovvero: è davvero molto più difficile tirare fuori uno di quei maledetti omini autolesionisti da un labirinto in 3 D?

I più sciagurati meluriani dell'universo hanno trovato un approdo in 3D su Playstation, assicurandosi una eccezionale realizzazione garantita dalla già proverbiale potenza della PlayStation. E non possiamo dire se ciò ci faccia davvero piacere considerato l'enorme sforzo, morale e fisico che comporta ogni qualsivoglia contatto con i maldestri e irresistibili ominidi. Certamente la prospettiva 3D potrà ravvivare le difficoltà specie per coloro che sono alle prese con i Gremlins ormai da anni.



Casa: PSYGNOSIS
Genere: Platform 3D
Difficoltà: Medio
Numero di giocatori: 1

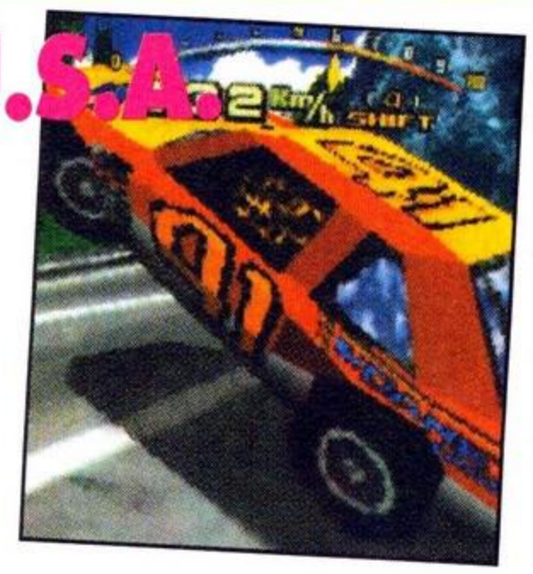
VOTO 901

Grafica
Sonoro
Giocabilità
Fattore K

DAYTONA U.S.A.

Saturn

Ecco pronta per voi una bella serie di gabole e trucchetti per riuscire a scoprire tutte le sorprese nascoste in questo meraviglioso gioco.



MIRROR MODE E TIME ATTACK:

Per chi non avesse dimestichezza con il manuale in giapponese (se avete la versione americana di Daytona saprete gia tutto) potrebbe essere utile sapere che è possibile correre sulle piste presenti in due modalità diverse da quella standard: senza le macchine avversarie, per effettuare i tempi migliori (time attack), oppure con la grafica invertita come se fosse allo specchio (mirror mode). E non pensate che sia facile adattarvi alle curve della pista che si snodano in senso contrario a quello cui siete abituati (Se qualcuno conoscesse un eventuale reverse mode per percorrere le piste in senso contrario non esitate a farcelo sapere e vi becherete una lussuosa citazione su uno dei prossimi TNT). Comunque, per attivare il Mirror Mode premete START nello schermo di selezione della pista, mentre per accedere al Time Attack premete START sullo schermo di selezione delle vetture. Buona gara.

SELEZIONE DI TUTTE LE MACCHINE DISPONIBILI

Arrivando primi nelle varie competizioni a livello di difficoltà NORMAL, il programma vi premierà mettendovi a disposizione dalla gara successiva una nuova coppia di automobili, con caratteristiche tecniche e colorazioni differenti. Comunque, se siete pigri e volete subito provare tutte le vetture, vi basterà nello schermo dei titoli tenere premuta la direzione giù-destra sul pad schiacciando poi i tasti LEFT, RIGHT, C, Y; a questo punto, continuando a tenere premuti i tasti appena elencati, premete START e potrete recarvi all'autosalone Daytona completo di tutti i suoi modelli.

UNA BELLA GALOPPATA

Se riuscite a vincere tutte le prove disponibili potrete provare l'emozione di una divertente cavalcata sulle piste di Daytona, sempre in gara contro le altre macchine. Pertanto dopo essere arrivati primi a tutte le competizioni disponibili potrete gareggiare a bordo di un "UMA", che in giapponese vuole dire cavallo, sia con cambio automatico che con cambio manuale ! Se entrate nell'endurance mode invece potrete galoppare con "UMA 2", cioè con una cavalla con al seguito il suo puledrino. Se vincere su tutti i circuiti dovesse rivelarsi troppo arduo, allora limitatevi a premere le direzioni su-sinistra nello schermo dei titoli e poi schiacciate A, B, X, Z, START per iniziare la vostra carriera di fantini.

UNA CURIOSITA' DAI BOX

Cominciate una partita ed entrate ai box per farvi cambiare le gomme; prima che i meccanici abbiano terminato l'operazione di sostituzione delle gomme, ma quando già le ruote vecchie sono gia state smontate, premete A, B, C e START per resettare il gioco. Quando riprenderà il demo potrete ammirare la vostra macchina sfrecciare lungo la pista senza ruote, volando sull'asfalto.

Virtua Fighter

Dopo la caldissima recensione di Virtua Fighter Remix, eccovi un elenco approfondito delle mosse speciali e delle combo di tutti i personaggi disponibili in questo straordinario gioco. Virtua Fighter riproduce la lotta tra i due avversari nella maniera più realistica possibile, pertanto non sono previste dal programma mosse speciali a distanza dagli effetti pirotecnici (niente Fireball o Sonic Boom); nonostante ciò, comunque, ci sono alcuni colpi particolari che si possono eseguire anche non essendo a diretto contatto con l'avversario, perché dotati di un buon raggio d'azione efficace. Preparatevi a scoprirli quasi tutti in questo nostro speciale; sotto ragazzi, e botte da orbi !

LEGENDA: **A** = Difesa
(sono i tasti predisposti in configurazione standard sul joypad)
B = Pugno
C = Calcio **s** = su **g** = giù **a** = avanti
i = indietro **s-a** = su-avanti **s-i** = su-indietro
g-a = giù-avanti **g-i** = giù indietro

AKIRA YUKI

Maestro di Kungfu

Uno dei lottatori più equilibrati, dotato di colpi di grande potenza ed efficacia, resistente e moderatamente veloce. Dispone della serie di colpi effettuabili a distanza più devastante di tuto il gioco; davvero tosto !

Combo: **- B, B** **- B, C**
- a, a, B+C (effettua una bella spallata)
- a, a, B+C, B **- a, a, B+C, C**
- a, a, B+C, B, B **- a, a, B+C, B, C**
- a, a, B+C, B, B, C

Colpi Speciali:
- a, a, C Un bel calcione in faccia
- a, a, C, C Doppio calcio acrobatico
- a, a, B Gomitata bassa in corsa

Colpi ravvicinati:
- a, B Gomitata
- g-a, B Spintone
- g, B Sgambetto e atterramento
- g-i, a, B Spallata violenta

PAI CHAN

Attrice e ballerina

Velocità e agilità sono le doti principali di Pai Chan; dispone inoltre di un'ottima serie di prese ravvicinate in grado di stendere qualsiasi avversario da vicino e dei terribili calci rotanti per colpirlo da lontano.

Occorre comunque una buona padronanza delle tecniche di controllo per ottenere il massimo da questa lottatrice.

Combo: **- B, C** **- B, B** **- B, B, C**
- B, B, B **- B, B, B, C** **- B, B, B, g, C**
- B, A+C **- B, g, A+C**

Colpi speciali:
- A+C Calcio rotante alto
- d, A+C Calcio rotante basso
- s-i, C Calcio difensivo in allontanamento
- s-i, s-i Piroetta per allontanarsi
s, g-a, B Doppio pugno in caduta

Colpi ravvicinati:
-B, B, B, s-i, C Serie di pugni e calcio con capriola
- a, i, B Presa schiacciatesta
- i, a, B Spallata a travolgere l'avversario
A+B Presa con spintone e atterramento
- a, a, B+C Presa con sgambetto e atterramento

JEFFRY MACWILD

Pescatore

Un vero orso, enorme, massiccio, esperto in tutti i trucchi imparati nelle risse tra marinai. Potentissimo quando effettua le sue prese nel corpo a corpo ravvicinato, ma anche un po' lento e facilmente bersagliabile. Divertente da usare nei primi livelli; difficile negli stadi più avanzati.

Combo: **- B, C** **- B, B** **- B, B, B**

Colpi speciali:

- g-a, B Uppercut
- g-a, B, B Doppio uppercut
- g, C, B Calcio e pugno in contemporanea
- a, C Ginocchiata
- a, a, B Pugno basso alla figura

Colpi ravvicinati:

- a, i, B Gomitata e pugno in faccia
- A+B Carica l'avversario sulla schiena e lo schiaccia a terra (da dietro)
- A+B Colpo rompichiena sul ginocchio
- a, B Solleva l'avversario a candela e lo lascia cadere a terra
- i, i, B Solleva l'avversario sopra la testa e lo scaraventa lontano

KAGE MARU

Ninja

Misterioso e affascinante, Kage dispone della maggior varietà di colpi tecnici con cui infierire sull'avversario, ma necessita di molta pratica per poter essere usato con la dovuta efficacia. É molto veloce e in grado di combattere al meglio sia da vicino che a distanza.

Combo: **- B, C** **- B, B** **- B, B, C** **- B, B, B** **- B, B, B, C**

Colpi speciali:

- B, B, B, s-i, C Scarica di cazzotti e calcio con capriola
- g, A+C Calcio basso con giravolta
- s-i, C Calcione difensivo in allontanamento
- i, i, C Calcio con giravolta
- i, g-i, g, g-a, a, C Capriola e ginocchiata in faccia
- a, a, C Presa alle gambe e atterramento
- a, a, A+B+C Capriola e doppio calcio volante in faccia

Colpi ravvicinati:

- i, B Lancia l'avversario in aria con un calcio da terra
A+B+C Prende l'avversario per una gamba e lo capovolge
- A+B L'avversario viene atterrato con una presa Judo (viene eseguito anche da dietro)
- i, a, B Bracciata in faccia con atterramento girare in cerchio

LAU CHAN

Cuoco e appassionato di filosofia cinese

E' molto simile a Pai Chan nelle caratteristiche base, con una serie diversa di prese a disposizione; in compenso le combo sono estremamente numerose ed efficaci. E' più semplice da usare per le tecniche principali, anche se obbliga il giocatore a prendersi molti rischi per poterle applicare; sbagliare una combo (piuttosto lunghe) significa ritrovarsi momentaneamente indifesi.

Combo: **- B, B** **- B, B, C** **- B, B, B** **- B, B, B, g, C** **- B, B, B, s-i, C** **- g-a, B** **- g-a, B, B** **- g-a, B, B, C** **- g-a, B, B** **- g-a, B, B, B, B** **- g-a, B, B, B, B, C** **- g-a, B, B, B, B, g, C-** **g-a, B, B, B, B, s-i, C**

Colpi speciali:

- A+C Calcio rotante alto
- g, A+C Calcio rotante basso
- B, A+C Pugno e calcio rotante alto
- B, g, A+C Pugno e calcio rotante basso
- s-i, C Calcio difensivo in allontanamento

Colpi ravvicinati:

- A+B Solleva l'avversario in spalla e lo butta a terra
- i, a, B Colpo spaccaschiena
- i, B Schienata all'indietro

WOLF HAWKFIELD

Wrestler

Massiccio, potente e pratico nel corpo a corpo ravvicinato, Wolf è molto simile a Jeffry MacWild sia nei pregi che nei difetti. Le mosse sono quasi tutte molto semplici da realizzare, ma la maggior parte sono possibili solo se effettuate da vicino... pericoloso.

Combo: **- B, C** **- B, B** **- B, B, B**

Colpi speciali:

- a, a, B Laccio californiano
- i, a, B Testata in corsa
- a, i, B Doppio pugno unito
- a, i, C Calcio in sospensione

Colpi ravvicinati:

- a, C Ginocchiata
- g-a, B Uppercut
- A+G Presa a candela - (da dietro)
A+G Schiacciata spaccavertebre
- g-a, g-a, B+C Presa con le gambe e atterramento sulla schiena
- i, a, B Solleva l'avversario e lo scaglia a terra
- i, g-i, g, g-a, a, B Prende l'avversario per le gambe e lo scaraventa lontano dopo averlo fatto girare in cerchio

JACKY BRYANT

Pilota di formula Indy

E' molto simile ad Akira anche se dispone di mosse un po' più veloci e meno dolorose. Molto equilibrato nelle sue caratteristiche è un buon personaggio con cui iniziare a fare pratica durante le prime partite.

Combo: **- B, C** **- B, g, C** **- B, B** **- B, B, C** **- B, B, B** **- B, B, i, B** **- B, B, a, B** **- B, B, a, B, C** **- i, B, B** **- i, B, g, C** **- g-i, B, C**

Colpi speciali:

- a, a, B Laccio californiano in caduta
- i, B Un bel manrovescio
- s-i, C Calcio difensivo in allontanamento
- g-i, B Manrovescio allo sterno
- g, A+C Calcio allo sterno
- i, B, C Schiaffone e calcio in giravolta
- a, B, C Gomitata
- C, C Doppio calcio con giravolta

Colpi ravvicinati:

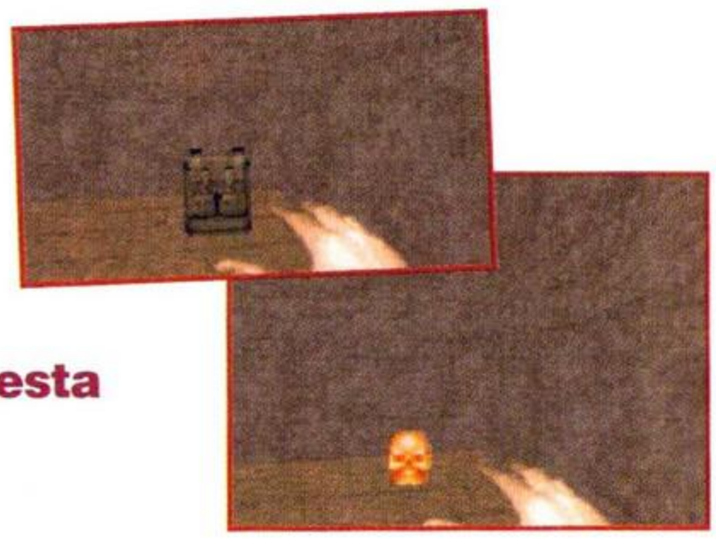
- A+B Presa spaccatesta
- A+B (da dietro) Laccio alla nuca con atterramento.

REDATTORE INFERNALE

L'EPILOGO!

Sono appena tornato da una visita a mio cognato - che fa l'ottico - per recuperare almeno in parte l'uso della vista, seriamente minata dopo aver fatto girare TUTTI i vostri demo! Tra versioni errate, dischetti rovinati e file illeggibili molti di voi hanno trovato la morte prima ancora di iniziare. Parecchi anche quelli che non hanno completato entrambi i livelli al 100% (nemici uccisi, oggetti raccolti e segreti scoperti) e - purtroppo - molti quelli che hanno imbrogliato: cheat a parte (cattivelli) vanno additati al pubblico ludibrio quelli che, come Matteo Frattini e Giuseppe Berselli (fra i tanti), hanno scritto tempi inventati e poi sono stati a farsi ammazzare senza muovere un dito. Imbroglioncelli di altro stampo sono invece quelli che hanno scritto tempi decisamente inferiori a quelli giocati (Fiume, 3:59 >>> 6:40; Calzolari, 4:23>>>6:36...). Purtroppo per voi qui a K siamo molto scrupolosi.

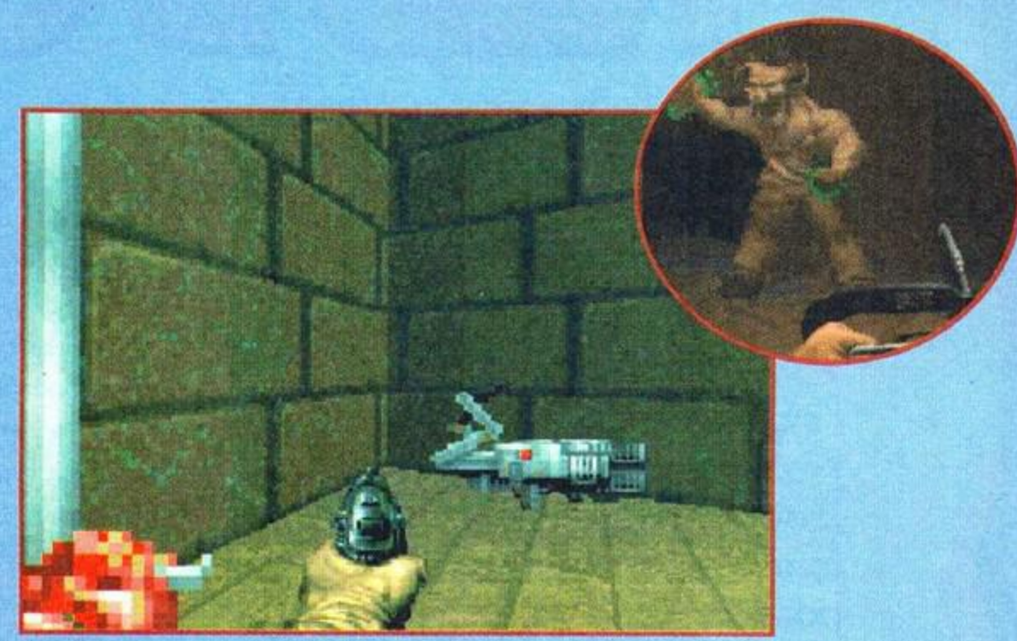
Un plauso speciale va ai killer professionisti (rispettivamente in quarta e decima posizione) ed alla temibile *Rambina* (sedicesima) undicenne. Beh, ora bando alle ciance e cercate i vostri nomi in questa graduatoria... infernale.

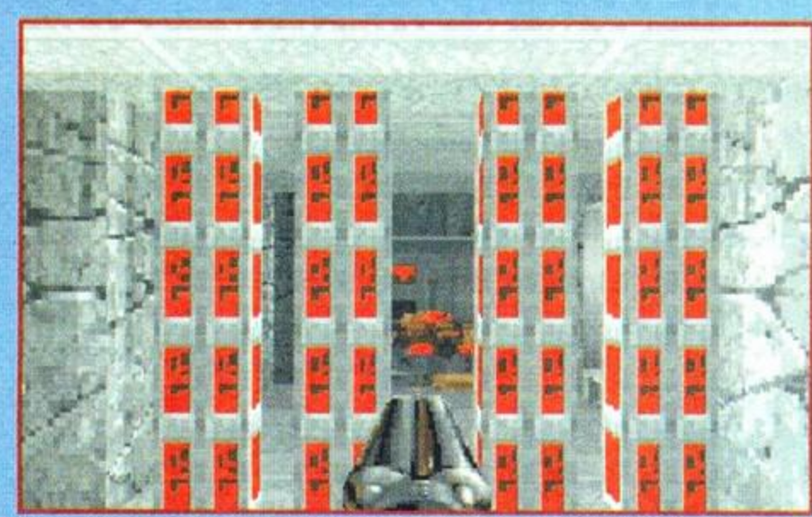


CLASSIFICA REDATTORE INFERNALE

1:03 + 1:59 = 3:02 NICOLA DI GIROLAMO
3:28 - DARIO NALINI
3:31 - CLAUDIO MINUCCI
3:37 - FRANCESCO VIOLA, Cecchino Onorario
3:30 - LUIGI SANTAMATO
3:45 - VINCENZO MULIERI
3:56 - FABIO SIOLI
3:57 - ALESSANDRO FRACASSI
3:59 - DOMENICO BULGARELLI
4:01 - CLAUDIO GAMBETTI, Tiratore Scelto
4:05 - FRANCESCO PUCCINI
4:12 - WU WEI CHIEH
4:19 - GUIDO D'ALBORE
4:20 - GRAZIANO TIRAPELLE
4:24 - ANDREA MANNI
4:24 - ELENA MILANI (di 11 anni???)
4:25 - ALESSANDRO PASQUARIELLO
4:26 - MARCO CAPORASO
4:26 - NICOLA SCARPA
4:27 - EDY PLAZZOTTA
4:28 - ANDREA PRATIS
4:29 - ALBERTO PANTALEONE
4:30 - FAUSTO SIMIONI
4:32 - GIANLUCA COLLOVINI
4:32 - YURI MACCHIAVELLI
4:34 - NICOLA BUSON
4:43 - MASSIMILIANO RIZZI
4:45 - LUIGI VIGGIANO
4:51 - STEFANO FELICETTI
4:51 - MARCO PESSIONE
4:53 - PAOLO SCIAMMARELLA
4:54 - DARIO INGLETTO
4:54 - GIUSEPPE S. MARTINELLI
5:03 - ANDREA QUADRI
5:03 - MARZIO DE BIASI
5:12 - DANIELE DRAGHIN
5:12 - FRANCESCO MALASOMA
5:16 - STEFANO RONCHETTI
5:18 - CRISTIAN GALLOTTO
5:24 - ALBERTO CHIESA
5:25 - FRANCESCO SCACCHI
5:27 - LORENZO CIUCCI
5:27 - CARLO MASTORILLI
5:33 -ANDREA CERISARA
5:39 - CLAUDIO CREPALDI
5:44 - MASSIMO PEPE
5:44 - GIULIO DELBONO
5:49 - FRANCESCA CANALI
5:51 - MICHELE MONTANARI
5:56 - SIMONE CICCARONE

Menzione speciale per Stefano Giachetti che con i suoi 18:25 si aggiudica il premio per il Miglior Ultimo Posto.





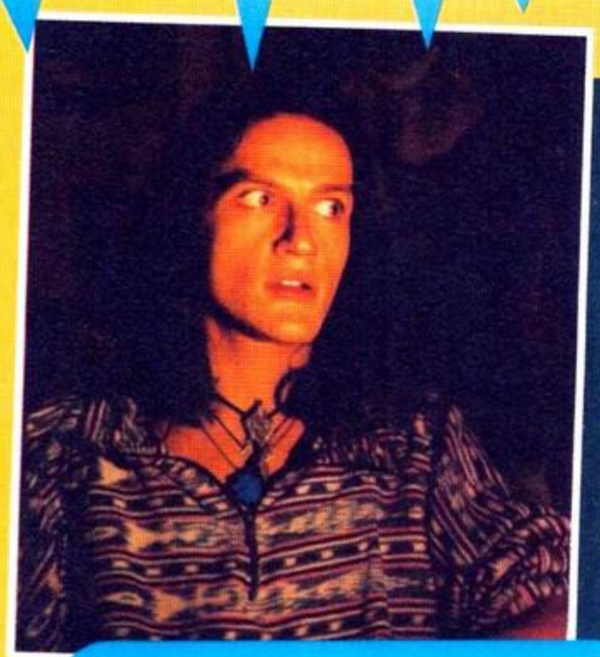
COME CONOBBI IL FREDDO, BESTIALE

PRISONER OF ICE... prigioniero del GHIACCIO. Avete chiaramente capito che so l'inglese da Dio. Come faccio?... No... non uso nessun dentifricio blu. E' solo che lo zio di un tipo che va a fare le pulizie all'Infogrames è parente di una persona che non conosco, ma che mi è lo stesso molto simpatica.
E' per questo che non posso non lodare questo prodotto FRANCESE. Come al solito, come ogni volta che vedo un prodotto film interattivo straniero, sto male. Non molto, ma abbastanza.
Ecco un altro adventure che non abbiamo fatto noi.

GHIACCIO

La grafica 3D glaciale si adatta perfettamente con la freddezza degli attori-manichini.
La trama è assolutamente sommergibilesca, condita con un tocco di misticismo orrorifico decisamente francese.
I dialoghi sono molto semplici, probabilmente per rendere più user friendly possibile il sistema. Si adatta tutto molto bene con la temperatura media del gioco: GHIACCIO.
Il parlato l'ho sentito solo in italiano (tanto il francese non lo conosco) e i doppiatori sono evidentemente professionisti. Si sono perfettamente identificati con quelli che dovevano interpretare: pupazzi 3D che stanno in un sommergibile con una bestia ammazzamanichini a bordo.
Infatti la mia reazione è sempre: GHIACCIO.

Ivan Venturi è nato alle 10:50 di martedì 9 giugno del '70, in una bella giornata di sole, che comunque lui non si ricorda molto bene, si è comprato il computer con la borsa di studio, ci ha fatto videogiochi poi è stato nella Simulmondo per un totale di anni poi è successo un gran casino e dopo ha fondato COLORS Srl con il fratello Mirko, la mamma Giuliana, il cugino Dea, Boniek, Terenzio, Ser, Vegio, Amos, Shambhu, Daniele, Marco, Cristiano, il Rasta, Valentina, Vincenzo, Lele, Christian, Meme, Marco di nuovo, il Conte, Consuelo, Roberto, Lorenzo, Maurizio, Max, Mario, Lo, Laura, Ruggero... (la lista continua sul prossimo numero)... poi sono stati tutti rapiti dai marziani però alla fine siamo vivi e vegeti e amici altrimenti come farebbe a esistere Colors, giusto?



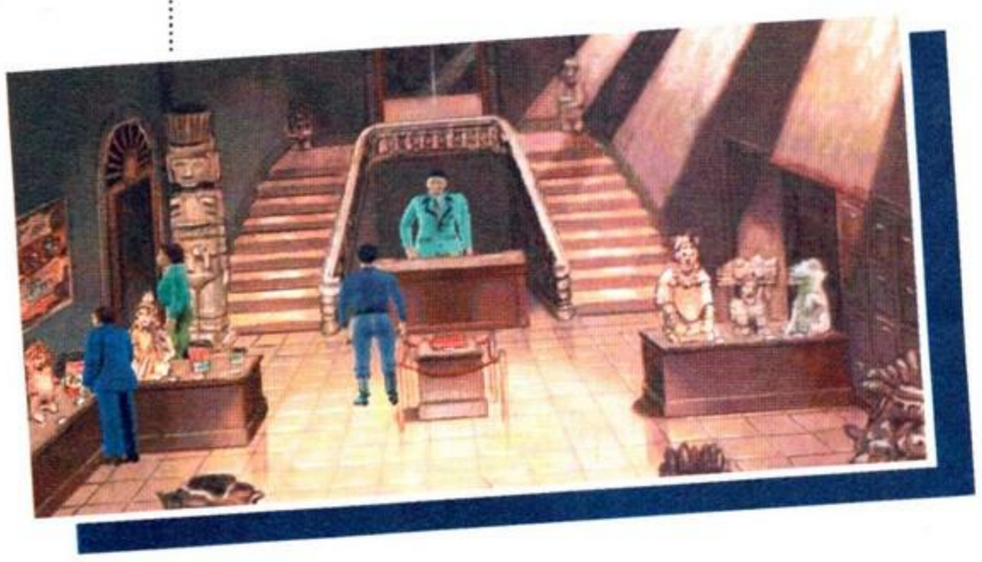
IVAN VENTURI

Poi c'è un mio problema personale, ovvero il fatto che:
- in questi dialoghi non trovo mai due parole per me fondamentali quali C.ZO e M.DA (censura della redazione)
- non posso spaccare tutto e non mi frega niente di vedere a cosa serve quell'interruttore nascosto
- non posso divertirmi ad aprire la botola o come CAXXO (stavolta mi sono auto-censurato) si chiama e vedere il sommergibile riempirsi d'acqua e sentire i manichini che dicono: 'Ryan, ma checcazzo fai? Ti sei bevuto il cervello?' Quindi non riuscirò mai a immedesimarmi nel personaggio se questo qui reagisce come un manichino.

- NON CI SONO RAGAZZE (dico, ve ne rendete conto?)!!
Comunque l'intro 3D (SVGA 640x480 Audio-in-track) è molto bella.

FORSE

Forse il fatto che ormai gli adventure storico-classico-fantasy-horror-fantascentifici mi stanno stancando: li conosciamo talmente bene ormai che anche noi piccoli italiani senza soldi possiamo permetterci di realizzarli. Addirittura ne stiamo facendo una enciclopedia per spiegare come si realizzano.
Forse, quando una cosa riesci a spiegarla, vuol dire che non ti riserva più sorprese.
Prisoner of Ice è un kolossal interattivo originale quanto Cappuccetto Rosso con il quale i fratelli francesi sperano di mostrare il dito medio ai fratelli americani. Forse dovete scusarmi se sono così venale, ma il lato commerciale del prodotto è troppo evidente.
FORSE. FORSE? Ma che significato ha la parola FORSE?



PROSAICO e DIVERTITO

PROSAICO è una parola che ho aggiunto da poco al mio gergo: vuol dire pratico, poco spirituale, poco sensibile, troppo vicino alla realtà delle cose (ho dimenticato il mio vocabolario a casa di mia madre).
Per quello che ne so io vuol dire anche che dico esattamente quello che penso e quello che mi piace.
Invece so di sicuro cosa vuol dire DIVERTITO. E' come IO NON SONO QUANDO GIOCO A PRISONER OF ICE. La super-mega-demo milionaria non mi diverte. L'interazione non mi diverte. Scoprire come funziona l'inventario non mi diverte.
Devo avere seri problemi, considerando quanto costa questo gioco.

POSITIVO RELATIVO

Questo è il mio giudizio in assoluto sul panorama dei film interattivi; relativamente agli altri prodotti del genere, Prisoner of Ice non ha nulla da invidiare ed è ben fatto. Molto raffinato, software ineccepibile, grande qualità grafica etc. etc. Quindi la mia opinione è relativamente positiva.

COME FARSI BENVOLERE DAI DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI

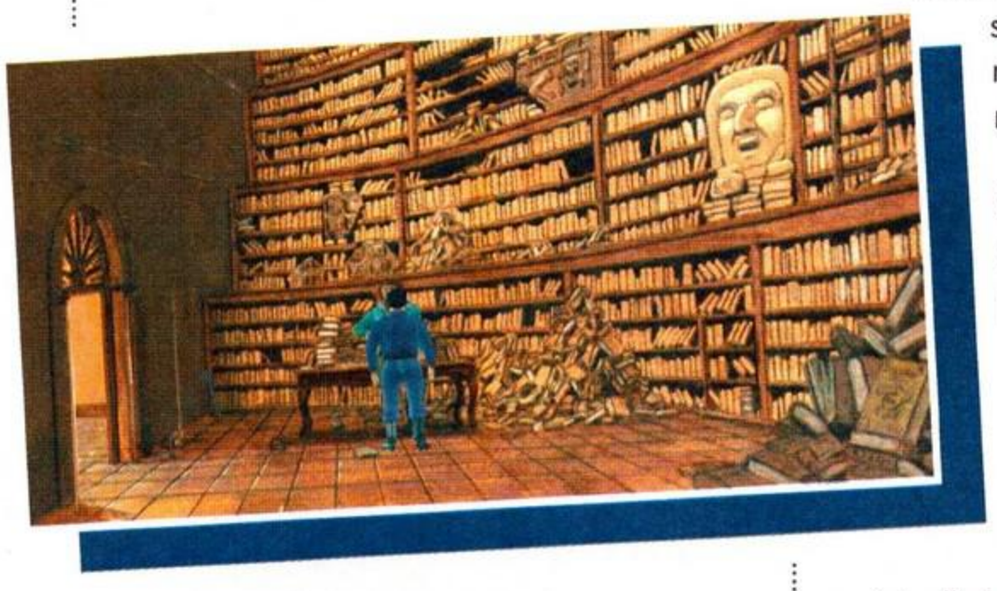
Comunque il mio giudizio rimane Chissenefrega. Io non ci gioco e non lo comprerei mai, come non compro tutti gli altri. Tanto sono tutti uguali!

MA NON SONO QUESTI I FILM INTERATTIVI!

Quelli veri devono ancora essere fatti, e io sono curioso di vedere come riusciranno americani, francesi o giapponesi a farmi sognare.
Questo vuol dire film interattivo, o no?
Secondo me questo non è un film interattivo.
Se pensi che io stia dicendo cose senza senso, fammelo sapere, TU CHE STAI LEGGENDO. Yes, proprio tu lettore, qualsiasi sia il tuo concetto di film interattivo, scrivilo.
E una risposta presto arriverà.

E ORA SIAMO SERI

Insomma, Prisoner of Ice è fatto chiaramente molto meglio di tante altre cose simili, però non porta nulla di nuovo.
E guardate bene che per nuovo non intendo l'icona del puntatore disegnata a forma di libro o il sistema di inventario semplificato o l'intro in 640x480 invece che in 320x200.
Personalmente, se voglio sperare di divertirmi sul serio, ho bisogno di qualcosa di più.
E se provassimo a farlo noi italiani il vero film interattivo? Potrebbe saltare fuori qualcosa di buono. Non sto pensando a un Kolossal. Sto pensando a qualcosa completamente diverso rispetto agli adventure cinematici tipo "Prisoner of Ice".
Voi direte: completamente diverso in che senso? Non è mica così facile!
E io invece vi dico è possibilissimo.
Noi siamo maestri dell'arte di arrangiarci con pochi soldi e in quella di rinnovare, di creare lo stile. Provate a immaginare un mondo automobilistico senza Ferrari. Da chi copierebbero poi i Giapponesi? E cosa se ne farebbero gli Americani di tutti i soldi che guadagnano?



PROVA

Provate ora a fare un gioco, molto più interattivo degli adventure cinematici ora disponibili. Chiameremo questo gioco 'IL MIO GATTO'.
Provate a rispondere a queste domande:
- come sarebbe il film interattivo che produrrei io se avessi le possibilità tecniche ed economiche dell'Infogrames?
- quali sono le cose che rivoluzionerei?
- come sarebbe il sistema di gioco? Mi raccomando: niente pannelli di astronavi o palle del genere.
- come sarebbe l'audio? C'è modo di rendere la colonna sonora veramente interattiva?
- come sarebbe il soggetto (e non dite il solito principe X che deve salvare il pianeta Y o pizze del genere)
- come si potrebbe tradurre il soggetto di Basic Istinct in film interattivo, e fare in modo che l'emozione sia più forte rispetto a quella del cinema (ricordatevi Sharon Stone che accavalla le gambe... Cacchio, ci deve pur essere un modo per renderla VERAMENTE interattiva! Io le strapperei i vestiti: e voi?)?
Dimenticavo una cosa: in questo gioco chi non partecipa vuol dire che si accontenta di quello che gli passa il convento.

CHE OPINIONE INCASINATA!

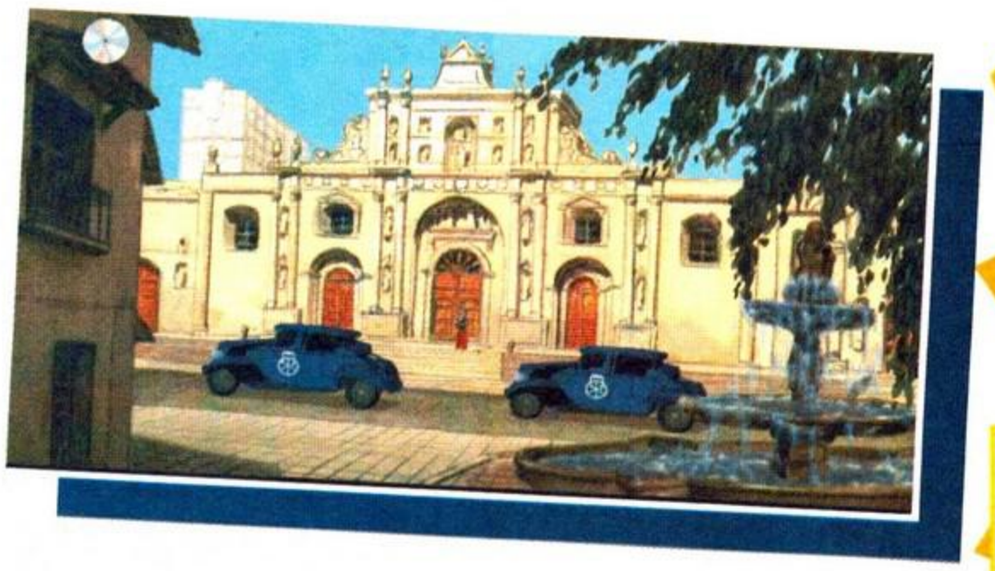
Mi rendo conto di non essere stato molto accademico nello scrivere l'Opinione, né diplomatico. Me ne rendo conto perché l'ho fatto apposta. Sarà incasinata, ma per lo meno è DIVERSA. Perlomeno non direte 'Bleah! La solita retorica impaginata al solito modo etc. etc.'. Magari direte 'Ivan è pazzo', oppure 'Ivan è un genio', oppure 'Appena becco Ivan gli spacco i mignoli', oppure 'Voglio sposare Ivan' (speriamo di no).
Bene o male, avrò raggiunto il mio scopo: quello di provocare una reazione in voi. Questo secondo me vuol dire Interattivo.

Se sei d'accordo, se non sei d'accordo, se vuoi dire cosa pensi tu, se vuoi dire che a te non te ne importa nulla, se vuoi mandare la ricetta per le zucchine al mercurio, se vuoi mandare il soggetto interattivo di Pulp Fiction:
scrivi tutto ciò che pensi TU, poi scrivi sulla busta:

QUESTO FAX CONTIENE IL MIO GATTO
O, se hai il fax:
QUESTA BUSTA CONTIENE IL MIO GATTO

Indirizzo e fax eccoli qua:
C/o Colors S.r.l.
V. Casteldebole 4/3
40132 Bologna
Fax: 051 / 619.87.86

P.S.: 'Il mio gatto' in codice segreto vuol dire 'La Mia Opinione sui Film Interattivi'
P.P.S.: E per finire, ecco qui scritto CAZZO. Chissà se verrà censurato. Boh, io ci provo.



PRIMA IMPRESSIONE PER PC CD ROM

THE TIME GATE TRILOGY

"KNIGHT'S CHASE"

Dopo il successo della trilogia di Alone in The Dark la Infogrames inaugura una nuova saga. Appena usciti dagli abissi del terrificante mondo di Cthulhu i programmatori della casa d'oltralpe si lanciano in un nuovo emozionante viaggio, questa volta ai confini del tempo.

Juliette Gascogne è misteriosamente scomparsa, l'ultima volta che è stata vista, era nei pressi del Museo della storia e delle tradizioni del medioevo, dove lavora come assistente archeologa.
In una notte di giugno, il suo fidanzato William Tibbs, solo in casa, viene aggredito da un oscuro uomo in armatura medioevale.
Tibbs riesce a neutralizzare l'aggressore, che sconfitto, misteriosamente scompare: al suo posto per terra ci sono degli strani oggetti, tra cui uno specchio.
Dagli abissi del tempo, attraverso lo specchio, "Wolfram la Volpe dai capelli rossi" avverte Tibbs che lui ha rapito la sua fidanzata, e la tiene prigioniera in una stanza segreta del Museo.
Il giorno dopo, determinato a recuperare la sua fidanzata, nonostante gli straordinari accadimenti della notte precedente, si reca al museo.
Lì scopre che lo stabile del Museo, una volta ospitava la roccaforte dell'antico ordine dei Templari.
I Templari erano i componenti di un antichissimo culto di cavalieri iniziati, che nel XIV secolo, grazie ad una purga di Filippo il Bello Re di Francia, venne completamente spazzato via.
Proseguendo la sua indagine, William Tibbs viene a conoscenza di un altro sconvolgente segreto; che lui stesso è la reincarnazione di uno dei membri fondatori dell'ordine.
Infine, catturato dalle strane creature guardiane del Museo, viene scagliato in un pozzo senza fondo.
William, come in un sogno, viaggia attraverso un "ponte temporale" e si ritrova a Parigi nel Quartiere Generale dell'ordine dei Templari, nell'anno del Signore 1329.
Già l'impianto narrativo della trama di questo gioco lascia ben sperare, subito si coglie quella particolare impronta, tutta francese nel creare atmosfere intriganti e originali.
L'ambientazione cupa e invernale della Parigi medioevale unita all'affascinante vicenda dell'ordine cavalleresco dei Templari, fa venire l'acquolina in bocca, e calza a pennello con lo stile "crepuscolare" delle avventure in 3D che hanno caratterizzato il successo dei titoli precedenti della Infogrames.
Infatti, a parte la trama, lo stile con cui è rappresentata questa nuova serie, è molto simile a quello utilizzato nella precedente trilogia.

Vi state per trasformare in un personaggio "cupo e misterioso..."

Si tratta infatti di un "adventure" in grafica 3D vettoriale, la sua caratteristica principale è quella di raffigurare l'ambiente attraverso delle telecamere, che riprendono in varie angolazioni anche lo stesso luogo.
All'interno di esso si muove il protagonista della storia, costruito con dei poligoni che seguono le linee prospettiche delle inquadrature delle telecamere.
Il personaggio e gli ambienti raffigurati in questo modo, raggiungono un

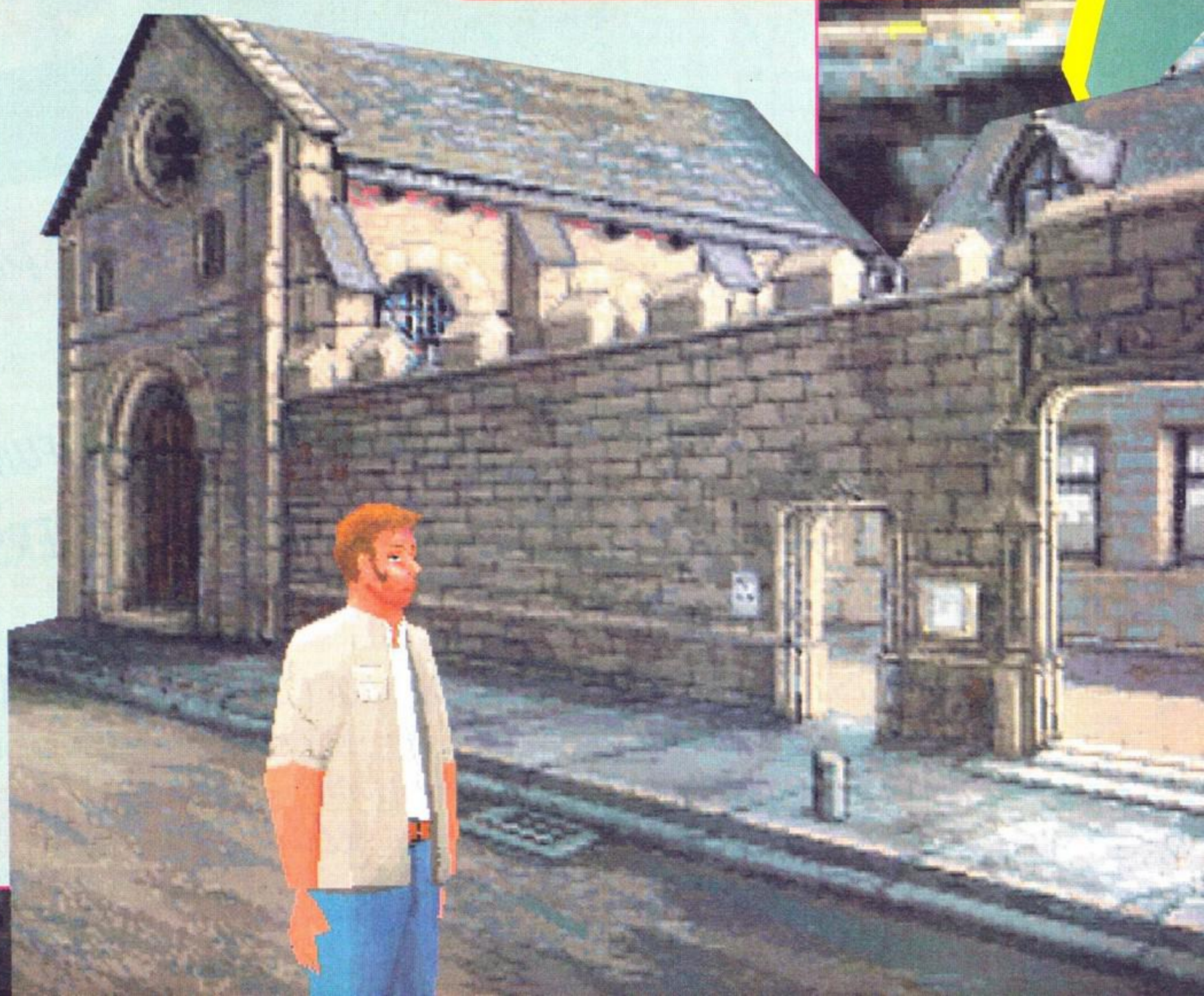
PUNTA E CLICCA

livello di realismo veramente sorprendente, e consentono un taglio cinematografico alla narrazione molto particolare e coinvolgente.
Ormai una soluzione di questo tipo comincia ad essere utilizzata anche da altre Software House, basta ricordare titoli come Bioforge della Origin, o l'ultimo Alien Odyssey, per rendersi conto delle sue ampie possibilità non solo nell'ambito degli "adventures", ma anche in generi un po' più dinamici.
Il primo episodio di questa nuova trilogia si intitola Knight's Chase, racconta appunto delle avventure di William Tibbs e della sua fidanzata Juliette: in particolare in questa prima parte Tibbs dovrà avere a che fare con il sacro ordine dei Templari; questa prima vicenda, come ogni episodio che si rispetti, crea i presupposti per un seguito, costituendo così un unica trama, che si risolverà infine nel terzo e conclusivo episodio.
I punti di forza di questo gioco dovrebbero essere numerosi, rispetto ai vari "Alone in The Dark": l'ambientazione sarà maggiormente curata, saranno implementati effetti di luce e di ombra provenienti da punti differenti, che illumineranno i personaggi, sottolineandone la tridimensionalità.
Un altra aggiunta sarà l'impiego del Texture Mapping su tutti i personaggi, i personaggi come già detto, sono costituiti da poligoni tridimensionali assemblati tra loro, il Texture Mapping è una sorta di pellicola virtuale sulla quale vengono raffigurati disegni in 2D, che applicata alle superfici dei poligoni, ne aumenta l'effetto realistico.
Molto rilievo, e questo onestamente non è poi una gran novità, sarà dato al combattimento. Questa volta dato lo scenario medioevale comprenderà principalmente le armi bianche.
Le varie sezioni dell'avventura necessiteranno oltre che del sano intelletto, anche della sanguigna violenza per essere superate.

I programmatori promettono anche una grande flessibilità di gioco, l'intelligenza artificiale dei nemici è stata raffinata garantendo una maggiore varietà d'azione, inoltre l'interazione con i personaggi non si limiterà ad essere quella di buttare mazzate al vicino il più velocemente possibile, ma sarà molto sviluppata, fino al punto che sarà necessario l'aiuto dei compagni per risolvere alcuni enigmi.
Il gioco sarà pieno zeppo di scene animate che, a giudicare dalla presentazione promettono piuttosto bene.
Naturalmente le innovazioni tecnologiche apportate al gioco si pagano, i requisiti minimi per poter giocare si alzano notevolmente, è obbligatorio per esempio possedere 8MB di memoria - cosa per nulla palese, dato poi il prezzo della memoria aggiuntiva: oltre a questo è necessario avere 25MB di spazio sull'Hard Disk e il tetto minimo di potenza della CPU è un 486 DX a 33 Mhz.
Ancora è difficile dare una valutazione di questo gioco, che ad una prima occhiata sembra davvero accattivante. Diciamo subito che la reputazione della Infogrames può essere considerata di per sé una garanzia, quindi prendete il voto riportato qui sotto come un indicazione di massima.
Le scene che ho potuto giocare nel demo sembrano preannunciare un prodotto di tutto rispetto, l'accuratezza grafica è migliorata molto rispetto ai predecessori, naturalmente per quanto riguarda i meccanismi con cui si sviluppa l'avventura è ancora tutto da vedersi: non bastano certo poche scene per dare una valutazione, ma la trama sembra coinvolgente e il mistero dei Templari è ancora tutto da svelare.

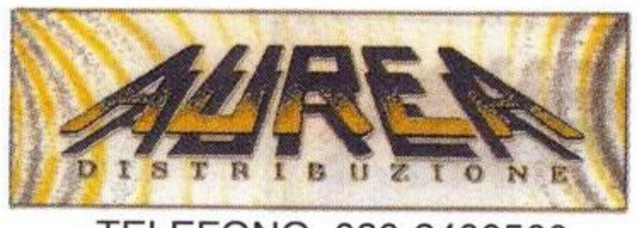
Francesco Pepe

Knight's Chase sembra essere un buon prodotto, sicuramente confezionato con la dovuta cura, come la Infogrames ci ha già abituato. La trama sembra avvincente e molto ramificata, le novità grafiche dovrebbero mostrarsi in tutto il loro splendore, naturalmente a scapito delle macchine meno potenti.



I GRANDI SUCCESSI ...
... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.

è un impegno dei rivenditori



TELEFONO 030-2400560

IL MIGLIOR JOYSTICK PER P.C. MAI PRODOTTO

CARATTERISTICHE PROFESSIONALI

- MICROSWITCH
- AUTOFIRE
- REGOLAZIONE X/Y
- 4 PULSANTI SPARO

BIG JOY PC
codice : 0701

FUNZIONA CON TUTTI I PERSONAL COMPUTERS

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

PAC-LAND
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MEGASTORE
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere"
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

CURVA CIP Una predizione dell"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

WARCRAFT 2	28
NEED FOR SPEED	34
ENTOMORPH	38
MORTAL COIL	40
EXPECT NO MERCY	43
EF 2000	77
ALIENS	80
RAVEN	83
1944	86
FIFA '96	89
U. S. MANAGER	92
THE MACHINES	96
STONEKEEP	98
LOST EDEN	100

Si ringraziano Pergioco 02/2524256, MÉLANGE 02/3085699 e CD TIME 030/3760739

K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS

Warcraft II è il seguito di Warcraft Orc & Humans, e tramite questo nuovo gioiellino sarà possibile mettersi alla guida di orde di orchi o eserciti di umani con i loro relativi alleati... Comunque, per chi non conoscesse già Warcraft I, diciamo che questo gioco sta tra un wargame da tavolo e un gioco di ruolo fantasy. Warcraft

Finalmente! Oggi ho ricevuto dalla redazione il gioco che aspettavo da così tanto tempo. Sto parlando di Warcraft II della Blizzard. Si tratta proprio del regalo che volevo per Natale. Bene, vediamo di spiegare un po' meglio di che cosa si tratta...

possiede infatti al proprio interno una buona dose di strategia, di tattica, di economia e di magia. Assimilarlo a Simcity sarebbe un po' troppo grossolano, dal momento che le uniche cose in comune risultano essere la visione dall'alto e il fatto che tutto avviene in tempo reale. I giochi a cui è meglio paragonarlo (escludendo Warcraft I) sono invece DUNE II, Command & Conquer, WarHammer (che uscirà tra poco) e Z. A differenza della versione precedente, Warcraft II sfrutta la SVGA, permettendoci così, grazie ad una maggiore risoluzione, un maggiore attenzione al dettaglio e alle animazioni dei vari personaggi. Anche i particolari del terreno e del mare sono molto più piacevoli e ricercati, e tutto appare più realistico, partendo dal tiro delle catapulte fino ad arrivare all'impatto che le frecce degli arceri hanno sulle loro malcapitate vittime. Una novità inaspettata è il ruolo di minore potenza, e quindi minore importanza, che le creature magiche svolgono in questo gioco. Mentre nella precedente versione al giocatore era sufficiente creare un gruppo di Demoni (il sottoscritto di solito gioca sempre con gli orchi...) per radere al suolo interi villaggi avversari, ora tutta la faccenda risulta essere molto più complicata. La difficoltà dei diversi episodi (via via crescente e ben bilanciata), a mio avviso, rende senz'altro il gioco più avvincente, coinvolgendo il giocatore nel vaglio delle proprie mosse, che ora vanno molto più meditate, dato che la vittoria non risulta affatto scontata (certo che chi ha già giocato a fondo il primo episodio, troverà le prime cinque-sei missioni un gioco da ragazzi...). Altra sopresa molto piacevole è l'accresciuta dimensione della mappa, che è stata notevolmente ampliata rispetto a Warcraft I, e che a occhio sembrerebbe di ampiezza tre-quattro volte maggiore.

LA STRUTTURA DI GIOCO

La struttura di Warcraft II è molto semplice e nello stesso tempo intrigante. Ci sono due razze diverse che si fronteggiano, gli Orchi e gli

STRATEGICO REAL-TIME

Umani, e a seconda che si decida di giocare con gli uni o con gli altri, il gioco proporrà, oltre a due storie differenti con missioni diverse tra loro, anche personaggi e tecnologie peculiari alla razza prescelta. Si parte da un livello di gioco elementare con una semplice missione da eseguire, per finire con uno scontro epico e globale, che vi impegnerà diversi giorni di gioco frenetico e ininterrotto. Inizialmente dovremo preparare un avamposto per le truppe dell'esercito di cui facciamo parte. Gli ordini sono chiari: dobbiamo costruire e proteggere 4 fattorie per sostentare i nostri soldati, oltre ad una caserma per allenarli, dal momento che dovranno di fatto proteggere il nostro campo avanzato. Una volta terminata con successo questa missione (se proprio non ce la fate c'è anche la possibilità di arrendersi), verrete messi ancora una volta alla prova ricevendo un compito più impegnativo. Ogni volta che una missione verrà portata a termine in modo positivo, riceverete, oltre agli onori dovuti, anche il compito successivo (di livello leggermente più difficile). Le missioni compongono dei capitoli di gioco, mentre i capitoli a loro volta formano l'intera campagna.

Potremo costruire armi da guerra, navi, trasporti e i tipi di truppe più disparati: addirittura costruire dirigibili o macchine volanti.

COME SI GIOCA

Personalmente, io gioco esclusivamente con il mouse, dal momento che col mio fido topolino riuscivo a fare dei numeri inenarrabili (la tastiera mi serve solo per scrivere i nomi dei giochi salvati e per richiamare il menu principale). Si clicca come dei pazzi in alcuni momenti cruciali, senza che l'interfaccia denoti falle o lacune. Il principio è che una volta selezionato il nostro personaggio siamo in grado di dargli delle precise istruzioni, cliccando sull'icona del comando che vogliamo fargli eseguire (ad esempio spostati, costruisci, attacca, ecc.). Se invece vogliamo muovere insieme un gruppo di personaggi, dobbiamo tenere premuto il tasto sinistro del Mouse e poi espandere l'area che si viene così a formare, coinvolgendo in questo modo le varie unità e impartendo poi il comando nella stessa maniera utilizzato per la singola unità. E' logico che deve trattarsi di unità compatibili: non si può pretendere che una nave da guerra esca fuori dal mare e si inoltri nella foresta! Lo stesso principio viene applicato anche alle costruzioni che devono produrre qualche cosa o implementare un armamento. Ci si posiziona sopra con il mouse e si sceglie tra le possibili icone disponibili. Potremo così costruire armi da guerra, navi, trasporti, reclutare i tipi di truppe più disparate e addirittura costruire dirigibili o macchine volanti molto simili a quella ideata dai fratelli Wright! Lo scopo fondamentalmente è quello di esplorare la mappa il più possibile, in modo da scoprire la locazione delle risorse a noi utili (miniere per scavare l'oro e foreste per raccogliere il legname) e al contempo individuare gli insediamenti nemici.

NUOVI ASPETTI DI GIOCO

I campi di battaglia sono di vario genere e riproducono un pianeta verde e pieno di foreste, in cui si alternano zone ricche di grotte e rocce. A volte può capitare che l'evento al quale si partecipa si svolga in inverno e quindi in un ambiente tutto ricoperto da un candido manto di neve, costruzioni comprese. In alcuni episodi è possibile incontrare anche delle unità neutrali, semplicemente decorative, che possono essere animali assolutamente innocui oppure scheletri e demoniacci vari, questi ultimi non precisamente innocui a dire la verità: vedere per credere! Possiamo per esempio incontrare simpatiche pecorelle o teneri cuccioli di foca che gironzolano indisturbati (a meno che voi non li uccidiate) ed incuranti delle stragi in atto tra voi ed il vostro avversario. Tutta la grafica è molto curata, si gira in modalità 640x480 e sia gli oggetti e che i personaggi sono molto piacevoli da vedere. Personalmente ho scelto di giocare con gli Orchi e devo dire che l'unica cosa che mi ha lasciato un po' più perplesso è stata la parte sonora. Da questo punto di vista preferivo decisamente le risposte più "orchesche" di Warcraft I. Per quel che riguarda gli umani e soprattutto gli elfi, invece, gli effetti sonori sono molto più azzeccati. Una cosa simpatica è che cliccando più

La torre della magia è il luogo in cui apprendere le arcane conoscenze. Attraverso di esse i maghi possono tempestare gli eserciti nemici con devastanti incantesimi.

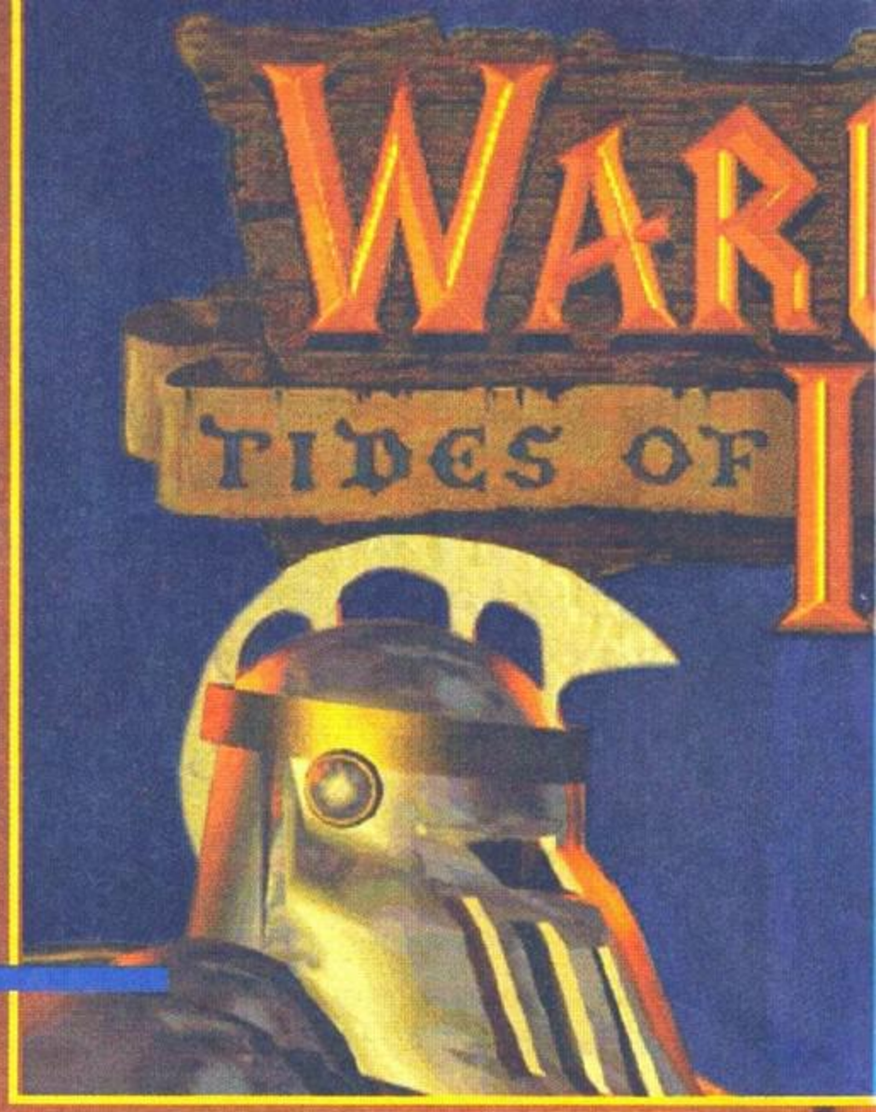
Il cavaliere umano è un po' la "divisione corazzata" del nostro esercito: letale, veloce e resistente ai danni prodotti dal nemico.

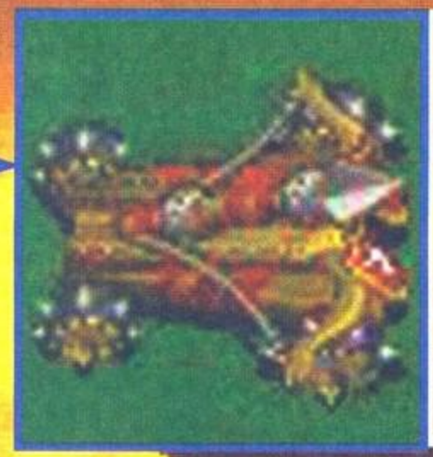
Il mago è senza dubbio uno dei punti di forza della compagine umana: anche se debolissimo (sopporta solamente due o tre colpi), è decisivo grazie ai suoi incantesimi.

L'arciere elfico è indubbuiamente l'unità che permette di vincere gli scontri: un gruppodi 6-7 elfi, unito a 3-4 spadaccini può facilmente sbarazzarsi di qualsiasi unità.

L'allevamento di grifoni è uno degli edifici che vanno costruiti immediatamente: possedere la superiorità aerea costituisce il primo passo versola vittoria.

Il caccia-torpediniere umano è l'unità standard navale per effettuare scorrerie o per scortare le petroliere e i trasporti.



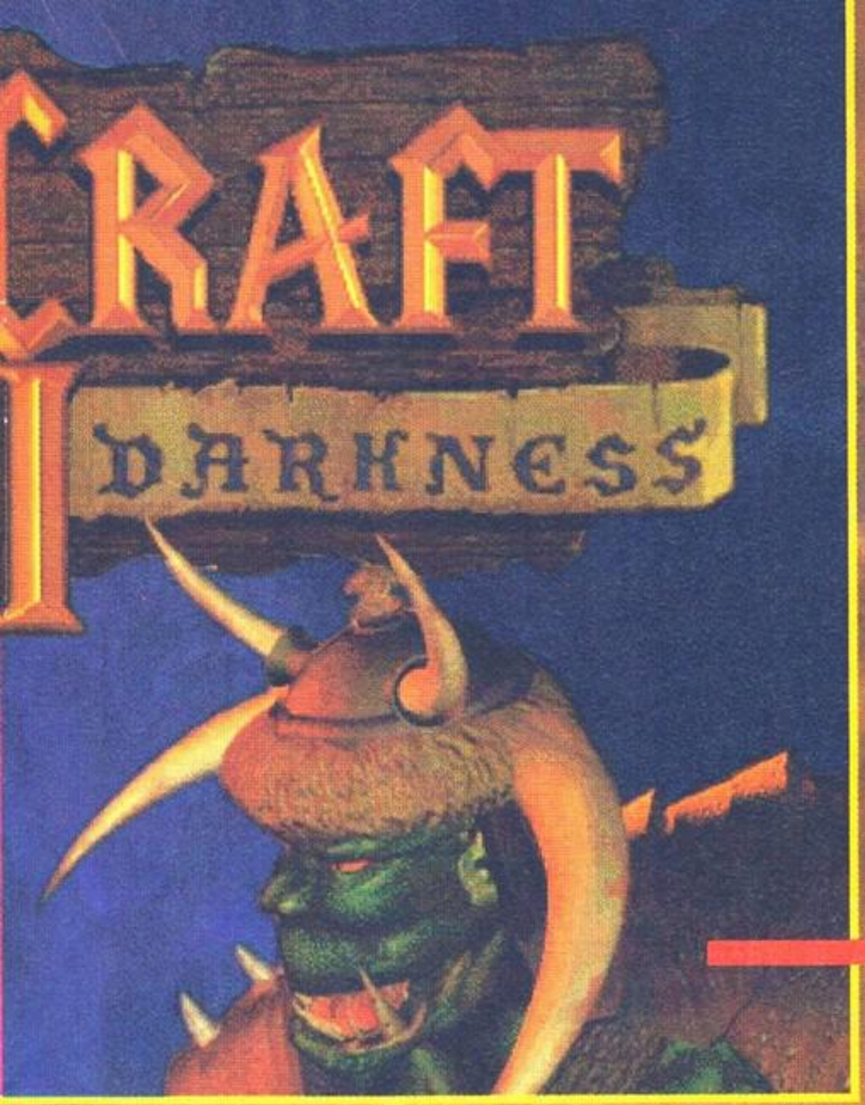


La megabalestra permette di massacrare senza pietà i membri dell'esercito avversario dalla lunga distanza. Assolutamente devastante se utilizzata contro gli edifici.

Il grifone aggiunge ora ai combattimenti anche la dimensione aerea. L'animazione di questo tipo di unità è davvero molto bello.

La macchina aerea è forse l'invenzione più coreografica prodotta dagli gnomi nostri alleati, l'effetto sonoro che le corrisponde è davvero azzeccato.

La chiesa funge da catalizzatore metapsichico, consentendo ai chierici di utilizzare le loro magie.



La nave ammiraglia è un'unità estremamente temibile grazie ai cannoni di cui è dotata, in mezzo all'oceano o vicino alla costa svolge costantemente un'utile funzione deterrente

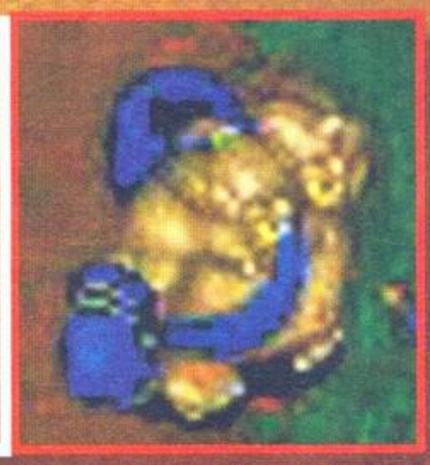
Lo zeppelin dei goblin è perfetto per esplorare le terre occupate dal nemico.

La catapulta è lo strumen[illegible] devast[illegible] massa per ec[illegible] len[illegible] neg[illegible] con un corpo so[illegible] è capace di aprire dei vuoti spaventosi nei ranghi avversari.

Il tempio orchesco è il luogo di meditazione dei chierici dell'oscurità: attraverso di loro potranno creare i non-morti.

Il drago è l'unità che mi è piaciuta di più. Costa un patrimonio, ma il mio esercito non può più farne a meno. Peccato che il suo impatto in combattimento non sia ancora più forte.

L'orco (in realtà una via di mezzo tra un orco e un ettin) è senza dubbio un mezzo efficace per scardinare le difese avversarie, anche se è un po' troppo lento per i miei gusti.



Il cavaliere orchesco è un unità veloce e, temibile. Peccato che costi un patrimonio e necessiti delle scuderie per poter essere reclutata.

L'altare della tempesta è un orribile luogo. Accanto a terribili sacrifici umani, si può essere testimoni della potenza che può essere scatenata dagli appropriati riti propiziatori.

La nave da trasporto consente di portare attacchi anfibi nei territori nemici

L'allevamento di draghi consente al popolo orchesco di asservire ai loro voleri la creatura forse più potente all'interno del bestiario fantasy. Con una squadriglia di 4 o 5 draghi, non ci sono F-15 o Su-27 che tengano: la supremazia aerea sarà vostra!

Continue

volte su uno stesso personaggio, dopo la terza volta, il nostro bravo elfo ci risponde più o meno:"Anche gli Elfi nel loro piccolo si incaxxano!" Il gioco ci permette di

abilitare o disabilitare la WAR FOG cliccando con il mouse nel menu Opzioni. Per WAR FOG si intende il fatto che il giocatore vede soltanto attraverso gli occhi dei suoi pezzi. Se un pezzo come l'arciere Elfico vede meglio di un paesano creerò un cerchio di visione chiara più estesa attorno a sè. Secondo me la WAR FOG è necessaria per avere una buona simulazione e per consentire di giocare nel modo più completo. Se lasciata abilitata, questa opzione costringe il giocatore a destinare delle unità a vigilare una determinata zona o a fare vere e proprie ronde.

PERSONAGGI

Tra le novità di Warcraft II ci sono anche dei nuovi pezzi. Infatti tra le fila degli umani possiamo trovare anche Nani, Grifoni ed Elfi (leggi arceri cattivissimi), mentre tra le fila degli orchi ci sono anche i Trolls e gli Ogres (Grossi Orchi), senza contare i Draghi, le Testuggini, i piccoli Goblin, il cavaliere della Morte (che sembra un Nazgul). Vi sono fondamentalmente 4 tipi di unità/personaggi. Il primo tipo è il classico terrestre che può quindi spostarsi solo su terreno o al massimo sui lastroni di ghiaccio che si formano sulla costa delle terre di Warcraft. Il secondo tipo è costituito da imbarcazioni che hanno forme diverse a secondo delle varie funzioni. Il mio preferito è il veliero degli umani. Al terzo tipo appartengono i tartarugoni ed i sommergibili. Queste unità immergendosi diventano difficilmente attaccabili dalle altre unità. Il quarto gruppo che ho lasciato appositamente per ultimo è dato dalle unità volanti. In particolare dai Draghi e dai Grifoni degli umani. Soprattutto quest'ultimo tipo di personaggio svolazza con esterma armonia, mentre il Drago sputa fuoco che è un piacere. Ma le macchine volanti non sono finite qui. Gli orchi hanno a disposizione una specie di dirigibile, mentre gli umani un tipo di aereo alla Giulio Verne.

NOVITÀ RISPETTO A WARCRAFT 1

Oltre al suono (migliorato), alla grafica (migliorata), alla dimensione della Mappa (ingrandita), le cose più interessanti sono:
il diverso comportamento delle unità e l'aspetto economico. Le varie unità, sia quelle avversarie che quelle sotto il nostro controllo, reagiscono in modo diverso. Per le nostre unità sono disponibili 2 nuovi comandi fondamentali la cui mancanza in Warcraft I era molto sentita. Il comando base è "STAI E MANTIENI LA POSIZIONE" (icona con la faccia dell'Orco riparata dallo scudo oppure se giocate con gli umani la faccia con lo scudo). Questo comando costringe le unità a stare nella stessa posizione anche se attaccate. Questo mi ha consentito di fare degli ottimi muri di arcieri i quali, a differenza di quello che sarebbe successo con Warcraft I, invece di attaccare disordinati al grido di un Grunt (unità fanteria degli Orchi) sono rimasti in posizione martellando, anzi lanciando le proprie asce contro la fanteria che si avvicinava. Questo comando sembra irrilevante, ma vi assicuro che è molto utile per la difesa. L' altro comando aggiunto è : "FAI LA RONDA" (icona con le freccie che girano) Questo comando, utile solo se si lascia ON la "WAR FOG" , permette di tenere sotto controllo il proprio territorio. Non

... Sono davvero molte le nuove unità a disposizione dei giocatori: draghi, testuggini sottomarine, goblin e nani inventori...

appena le unità che compiono questa ronda avvistano un nemico, vi ci si buttano contro. Si ottengono buoni risultati se si fa fare la ronda a 3 o 4 unità

contemporaneamente. Altra bella sorpresa è la possibilità di dare comandi ad un massimo di nove unità contemporaneamente rispetto alle quattro unità gestite dalla versione 1. Anche gli "operai" ora possono difendersi anche se a picconate. Le unità nemiche controllate dal computer, scappano a gambe levate nel momento in cui si rendono conto di essere in un numero inferiore o comunque con poche speranze di sopraffare le unità del giocatore. Si raggruppano e poi tornano a suonarcele! Mi raccomando di non fare l'errore che ho fatto io. Quando gli avversari fuggono davanti alle nostre truppe in posti un più troppo isolati, fermate subito l'inseguimento, potrebbe essere una trappola e in men che non si

dica gli inseguitori si possono trasformare in sconfitti! I peones, o fattori che dir si voglia, adesso possono costruire gli edifici anche in posti molto distanti tra loro. Questo permette di creare, ad esempio, delle vere e proprie fortificazioni con le torri che possono servire per mantenere il controllo di un determinato punto strategico. Altra possibilità è quella di creare nuovi villaggi completi di tutto in altre isole o in altre zone. Per quel che riguarda l'economia trovo sia molto interessante poter produrre unità ed edifici con funzioni molto diversificate come ad esempio le piattaforme per l'estrazione del petrolio dagli oceani. In questo caso ad esempio non basta solo costruire la piattaforma ma si rende necessaria anche la relativa protezione della stessa ed eventualmente anche della nave "cargo" durante la fase di costruzione e successivamente per gli approvvigionamenti di petrolio.

EDITOR

Per i creatori di mondi come me, è possibile utilizzare un MapEditor direttamente incluso nel gioco stesso. Tramite questa utility sarà possibile creare nuovi scenari, modificarne di esistenti ecc. L'editor che gira sotto Win32s è molto sofisticato e ha delle macro che permettono la creazione di foreste, laghi, mari, praterie, ecc. in un secondo. Nulla a che vedere con il vecchio editor di Warcraft I che richiedeva un sacco di tempo e di

pazienza. I personaggi sono tutti selezionabili, è possibile, in modo molto semplice, affidare le unità a un giocatore piuttosto che a un altro. Le immagini che si vedono sono esattamente quelle che poi ci vengono mostrate durante la partita. Non si parla infatti di un editor di mappe alla DOOM per intenderci, di quelli che hanno solo delle raffigurazioni simboliche degli oggetti o delle pareti. Nello stesso editor è possibile ascoltare, sostituire i vari suoni del gioco comprese le voci di tutti i personaggi. Questa opzione è molto divertente e permette (se ne avete voglia) di tradurre tutto in italiano. I file WAV sorgenti devono essere di 50K circa e registrati a 8 bit. L'editor non finisce qui. E' possibile modificare anche la velocità, la forza e la resistenza di tutti i

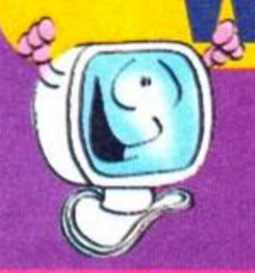
personaggi. Ad esempio, per fare delle sperimentazioni ho creato delle "pecorelle" immortali o quasi! E' possibile anche modificare il costo (in oro, legname e petrolio) nonché il numero di turni necessari per creare un edificio o un pezzo. Insomma sono convinto che Warcraft II sia un gioco che vale la pena di comprare anche se è un po' più caro per molte tasche. Soprattutto grazie all' editor che la Blizzard ha sapientemente inserito nel programma, ben consapevole che la durata del gioco in questo modo può essere molto prolungata.

MULTIPLAYER GAME

Purtroppo per mancanza di tempo e una serie di contrattempi non sono riuscito a provare il Multiplayer come volevo io. Sono comunque in grado di spiegarvi brevemente come funziona. Il numero massimo dei giocatori non è 2 come nella versione Warcraft, e I neppure 4 come in DOOM & C ma, udite udite... OTTO! Otto giocatori possono contemporaneamente scannarsi su un' unica mappa. E' possibile selezionare una razza a piacimento e fare alleanze durante il gioco. Le unità si contraddistinguono per il colore diverso e non attaccheranno mai un alleato per sbaglio, a meno che l'alleanza non venga rotta. E' permesso fare alleanze tra Orchi e Umani o tra Umani e Umani ed Orchi e Orchi. Insomma tutte le combinazioni sono possibili. Nel gioco di rete c'è, se volete evitare una rovinosa sconfitta la possibilità di arrendersi o, se vi va bene, vincere anche da soli. Se non si hanno a disposizione otto computer in rete ma solo il computer di un amico, è possibile fare un LINK seriale con un semplice cavo null-modem. Volendo si può anche utilizzare un modem ma in questo caso vi consiglio di giocare dalle 10.00pm alle 08.00am onde evitare la tariffa massima. Infatti il gioco è talmente coinvolgente che si possono trascorrere parecchie ore giocandovi senza rendersene conto. Niente di male se si gioca via seriale, un bel problema (vedi bolletta telecom) se si sta usando il modem e quindi il telefono.

Lord Mogoth

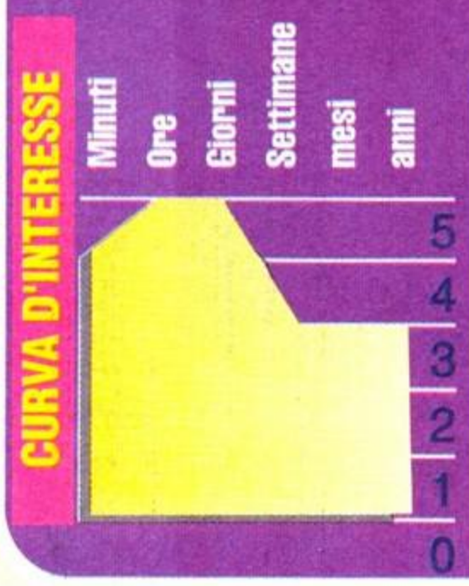
WARCRAFT



Genere: Strategia Realtime
Casa: Virgin
Sviluppatore: Blizzard

PC CD-ROM

Richiede minimo un 486 con 4Mb di RAM un CD-ROM almeno a doppia velocità. La configurazione consigliata è un PC 486DX/100 o maggiore + 8Mb RAM + Cd quadrupla velocità + Sound Blaster 16 + mouse e scheda di rete per il supporto IPX se volete giocare in multiplayer.



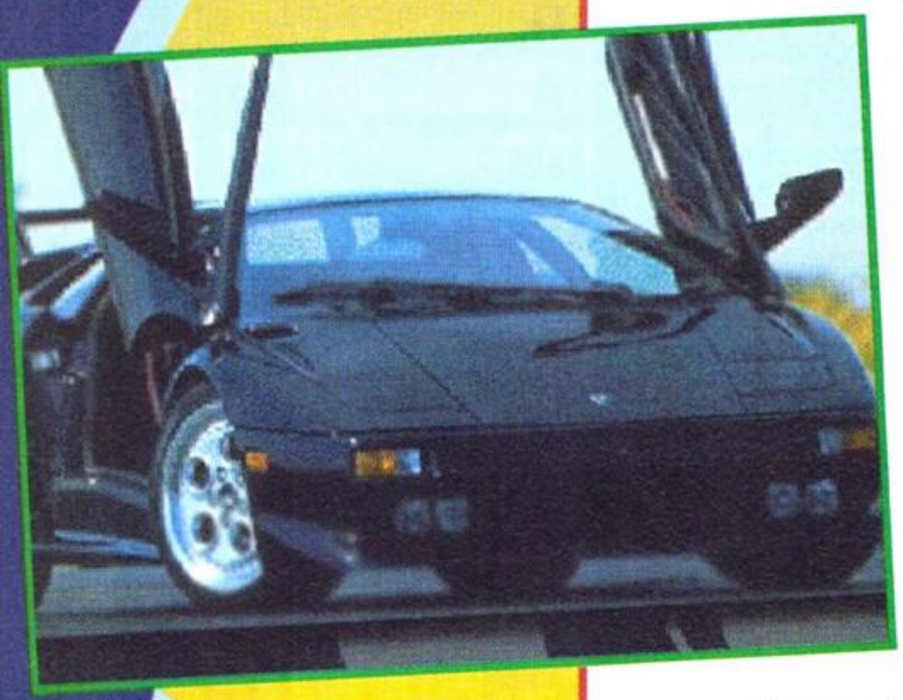
PC-CD ROM

The NEED for SPEED

Lanciamoci nel mondo dell'alta velocità con questo titolo della Road & Track che ci consentirà di sederci al volante di otto splendide auto sportive per bruciare la strada.

UNA CORSA PARTITA MOLTI ANNI FA

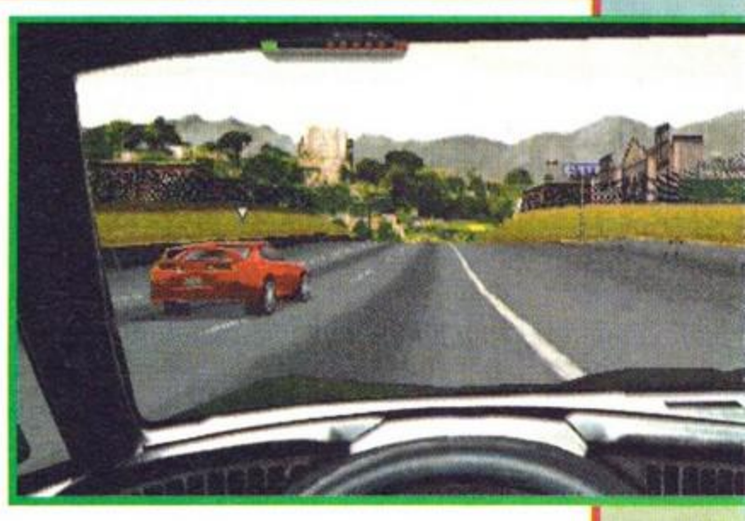
La Electronic Arts ripropone su PC un titolo che si ispira a due suoi grandi precedenti successi risalenti agli anni d'oro dell'Amiga; naturalmente tutta la programmazione ha subìto un massiccio aggiornamento tecnico. I titoli in questione erano Test Drive e Test Drive 2, due simulazioni di guida sportiva che permettevano al giocatore di salire sulle "sport car" da sogno che tutti avrebbero voluto guidare almeno una volta nella vita, per cimentarsi lungo una serie di percorsi di vario genere ad alta velocità. Ma non si trattava di semplici giochi di guida arcade dove pestare il piede a fondo sull'acceleratore bastava per assicurarsi la vittoria; l'engine dei due programmi piuttosto tentava di simulare nel miglior modo allora possibile il comportamento reale delle vetture alle alte velocita, su strade trafficate, dove un incidente si traduceva nella rottura del veicolo e non solo in una semplice perdita di tempo.



Da allora è passato molto tempo e, informaticamente parlando, siamo entrati in una nuova era, quanto mai diversa dai quei primi tempi pionieristici; tutto si adegua alle nuove tecnologie, e alla Electronic Arts hanno ben pensato di rispolverare la dinamica di gioco proposta dai loro successi passati per rivestirla con ciò che viene offerto dai computer dell'ultima generazione.

UNA SIMULAZIONE DI GUIDA SPORTIVA SU STRADA

The Need for Speed è idealmente la versione aggiornata ai giorni nostri dei vari Test Drive degli anni ottanta. Inizialmente pubblicato per 3DO, ora il nuovo titolo giunge anche sugli schermi del PC in versione CD-Rom, e si propone come il primo della nuova generazione di giochi di guida che vedremo nascere sui computer multimediali. Lo stile di gioco non è cambiato rispetto a quelli che erano gli standard dei due Test Drive: vi ritroverete a guidare le auto sportive più evolute lungo sei piste diverse (più una nascosta). Si può decidere di gareggiare contro il tempo oppure contro una serie di agguerriti avversari, in un testa a testa mozzafiato o in una gara con otto partecipanti, ma sempre facendo attenzione alle insidie che la strada propone: auto che vi sfrecciano incontro nel senso opposto di marcia (si gareggia anche lungo strade pubbliche, non solo su circuiti), cartelli e alberi al bordo della strada, e, dulcis in fundo, pattuglie della polizia pronte ad inseguirvi per impedirvi di infrangere i limiti di velocita. Il comportamento su strada della macchina, come gia detto, è simulato in modo tale da ricalcare il comportamento reale, avvicinando la dinamica di gioco di The Need for Speed più ad una simulazione di guida che ad un semplice gioco di corse con un sistema di controllo che pu≥ piacere o non piacere, ma che è certamente originale: dovrete imparare a padroneggiare sottosterzo e sovrasterzo, ad adattare lo stile di guida alle caratteristiche del circuito dove correte e alla macchina che guidate, a servirvi del freno a mano per controllare le derapate.



Una versione aggiornata dei test drive degli anni ottanta

I circuiti a disposizione sono numerosi e molto vari sia per quanto riguarda l'aspetto, (ci sono piste cittadine, in riva al mare

Potrete gustarvi la corsa da tre visuali diverse

e in piena montagna) che per quanto concerne le difficolta tecniche di guida che presentano; e questo non può che essere un vantaggio per la longevità del gioco, che sicuramente vi impegnerà a lungo visto il buon numero di piste e macchine selezionabili e la quantità di livelli di difficoltà e opzioni configurabili per avere sotto controllo ogni aspetto del gioco.

VELOCITA' E DEFINIZIONE

Graficamente The Need for Speed ha un'ottima veste, con i numerosi menu di configurazione arricchiti da piacevoli fondini e una caterva di dati tecnici e fotografie molto ben realizzate a disposizione che

ritraggono i bolidi protagonisti del gioco. Ed anche i circuiti dove si corre sono discretamente realizzati, con una buona definizione del paesaggio che non va a discapito della velocità complessiva con cui la strada vi scorre sotto le ruote: con un 486 DX2 66 potrete godervi il massimo grado di dettaglio con la grafica in bassa risoluzione, senza appesantire la fluidità delle animazioni; ma non aspettatevi le velocità folli di Screamer; questo è un gioco di guida tecnico, non un arcade. A volte la realizzazione degli sfondi può risultare un po' confusionaria in bassa risoluzione, ma è un difetto sopportabile in cambio della buona fluidità del gioco; in alta risoluzione invece tutto il paesaggio guadagna una nuova luce, risultando ottimamente definito e molto vario, anche se occorrono processori potenti perché il tutto si muova con la sufficiente regolarità (ci vuole almeno un bel DX4).

Per offrire una maggior varietà di gioco alla Road & Track hanno pensato di fornire tre viste differenti da cui poter seguire la propria vettura: dall'abitacolo (ogni macchina ha il suo riprodotto fedelmente), da dietro, e da dietro un po' dall'alto. Anche se la spettacolarità di queste inquadrature è certamente notevole, purtroppo per quel che riguarda la giocabilità e la qualità del controllo della macchina, l'unica competitiva ed utilizzabile è la prima: nelle viste esterne purtroppo sembra sempre che la vostra vettura sbandi da un lato all'altro della strada come impazzita; un vero peccato.

L'unica funzione efficace attribuibile alle viste esterne (escluso il pregevole utilizzo che se ne fa nei replay delle varie gare) è quella di rappresentare in modo molto spettacolare gli incidenti e le uscite di pista che vi dovessero capitare.

Molto piacevole da questo punto di vista è l'effetto delle frenate sull'asfalto: durante i giri successivi troverete le strisciate nere a terra nei punti dove avete dovuto inchiodare precedentemente.

Un dettaglio molto piacevole che testimonia la cura con cui è stato programmato il motore grafico del programma.

Le musiche sono digitalizzate sapientemente e vengono riprodotte da CD mentre correte; l'effetto che ottengono è di immergere il giocatore nello spirito della corsa con maggiore profondità, effetto questo che sarebbe ancora più accentuato se gli effetti sonori, specie per quanto riguarda il rombo dei motori delle vetture, fossero meno "ovattati" e più incisivi.

Così come sono gli effetti sonori risultano il punto più debole, dal punto di vista tecnico, di tutto il programma.

In definitiva The Need for Speed è complessivamente un buon gioco, con una valida realizzazione tecnica (specie se adeguatamente supportata da una macchina di fascia alta), in grado di garantire divertimento a lungo termine; ma non mi sento di consigliarlo apertamente a tutti gli appassionati di giochi di guida. Non si tratta di un arcade prevalentemente basato sulla velocità e la frenesia della corsa (occorre valutare attentamente la tecnica di guida da adottare a seconda della macchina e della pista), ma non è neppure una simulazione

approfondita o dotata di uno spessore paragonabile a titoli del calibro di Nascar o Indycar Racing; dategli quindi un'occhiata prima di acquistarlo per assicurarvi che sia il tipo di gioco che vi aspettate.

Se vi piacevano i vecchi Test Drive fiondatevi pure a capofitto: The Need for Speed è il titolo che fa per voi.

ANTONIO PERNA

Ferrari 512 TR

Cilindrata	4943 cc
Velocità massima	309 Km/h
Giri motore a regime massimo	7250 rpm
Accelerazione da 0 a 100	5.2 secondi

Il mito TestaRossa pronto per voi nel suo bel vestito rosso fiammante. E' probabilmente una delle auto migliori in virtù della buona accelerazione, delle discreta manovrabilità e dell'alta velocità che può garantire. E poi è una Ferrari...

Lamborghini Diablo VT

Cilindrata 5707 cc
Velocità massima 325 Km/h
Giri motore a regime massimo 7500 rpm
Accelerazione da 0 a 100 4.7 secondi

Praticamente un aereo a reazione senza ali; grazie all'accelerazione fulminante e all'altissima velocità di punta la Diablo è sicuramente la macchina più performante tra quelle disponibili, ma dovrete riuscire a domarla in curva, la tenuta infatti non è delle migliori.

Mazda RX7

Cilindrata 1308 cc
Velocità massima 254 Km/h
Giri motore a regime massimo 8000 rpm
Accelerazione da 0 a 100 5.5 secondi

E' la vettura più tranquilla tra quelle a disposizione, utile soprattutto per fare un po' di pratica. Garantisce un'ottimo controllo per via della sua maneggevolezza dovuta anche allo scarso peso, ma le prestazioni sono decisamente inferiori rispetto a quelle delle altre automobili.

Acura NSX

Cilindrata 2977 cc
Velocità massima 270 Km/h
Giri motore a regime massimo 8000 rpm
Accelerazione da 0 a 100 5.8 secondi

E' la macchina con la peggior ripresa, e non è nemmeno troppo maneggevole, in compenso è praticamente inchiodata alla strada e dispone del miglior apparato frenante. Se riuscite a non commettere troppi errori durante la guida può rivelarsi una buona scelta.

Toyota Supra Turbo

Cilindrata 2997 cc
Velocità massima 155 Km/h
Giri motore a regime massimo 6800 rpm
Accelerazione da 0 a 100 5.0 secondi

E' l'auto più maneggevole in assoluto, con una buona accelerazione e un ottimo impianto frenante. La velocità di punta purtroppo è decisamente inferiore rispetto a quella delle vetture avversarie e questo rende la Toyota valida soprattutto sui circuiti più contorti, privi di lunghi rettilinei (come per esempio quelli cittadini).

Porshe 911 Carrera

Cilindrata 3600 cc
Velocità massima 270 Km/h
Giri motore a regime massimo 6800 rpm
Accelerazione da 0 a 100 5.2 secondi

Un mito della storia dell'automobile giunto a noi nella sua versione più aggiornata; la Porshe 911 è una vettura estremamente agile, con un motore in grado di garantire una buona ripresa. Tutte caratteristiche che la rendono particolarmente adatta ai circuiti meno lineari.

Chevrolet Corvette ZR-1

Cilindrata 5732 cc
Velocità massima 286 Km/h
Giri motore a regime massimo 7000 rpm
Accelerazione da 0 a 100 5.2 secondi

Un'altra delle macchine migliori tra quelle a disposizione: stabile, con un'ottima velocità di punta e dotata di buona ripresa. Un avversario certamente difficile e da non sottovalutare.

Dodge Viper RT/10

Cilindrata 7990 cc
Velocità massima 256 Km/h
Giri motore a regime massimo 6000 rpm
Accelerazione da 0 a 100 4.8 secondi

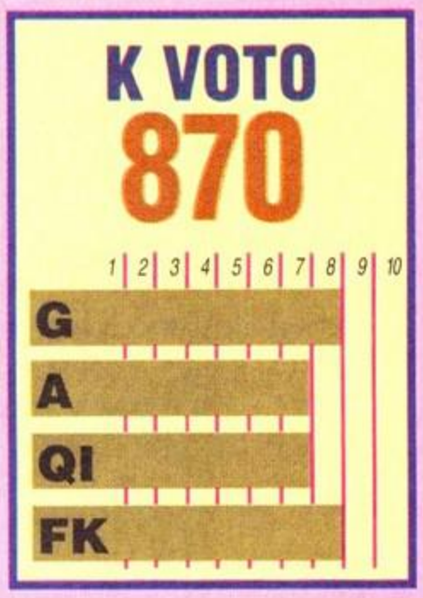
Una vettura dalla cilindrata elevatissima (meno male che su PC non si consuma benzina) che garantisce una ripresa efficacissima in accelerazione, resa ancora più utile per la grande stabilità che la Dodge Viper offre; peccato per la velocità di punta non troppo elevata e per la capacità di frenata non all'altezza delle altre caratteristiche della vettura.

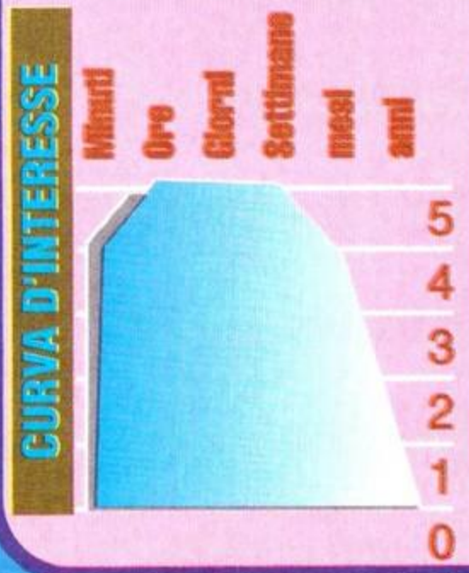
the NEED for SPEED

Genere: Guida
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Road & Trac

PC-CD ROM

Richiede come minimo un 486 DX2 66 con 8 mega di ram, scheda VGA e almeno 4 mega di spazio per l'installazione più succinta; per giocare in alta risoluzione occorre almeno un DX4 equipaggiato con una scheda VESA. Tenete presente che senza joystick non farete troppa strada davanti alle altre macchine.





I GRANDI SUCCESSI ...
... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.

è un impegno dei rivenditori

TELEFONO 030-2400560

SOLO LIRE 39.900 IVA COMPRESA

TURBOSTICK
codice : 0550

FUNZIONA CON
MEGA DRIVE 1
MEGA DRIVE 2
MASTER SYSTEM

DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PER
NINTENDO 8 BIT
TURBOSTICK codice : 5500

IL PIU' POTENTE JOYSTICK MAI PRODOTTO

6 PULSANTI DI SPARO CON FUNZIONI TURBO
MOVIOLA & SUPER MOVIOLA

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

PAC-LAND
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349
IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA
MEGASTORE
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

PC - CD-ROM

ENTOMORPH

Plague Of the Darkfall

TREMENDO

ADVENTURE

Bisogna dire che, obiettivamente, più i giochi sono semplici, più diventano immediatamente giocabili e divertenti, grande scoperta, vero? Beh, non è sempre così. Entomorph, per esempio, si presenta come un adventure bellissimo, ricco di tensione e di mistero, immaginate: voi siete uno dei pochi personaggi scampati al micidiale attacco che delle cereature infernali hanno sferrato contro il vostro mondo di Aden dopo che l'ordine naturale delle cose è stato stravolto da un terribile cataclisma e da una eclisse di sole. Voi non siete dei veri eroi, ma il vostro ardimento e la vostra sicurezza in voi stessi vi portano comunque a compiere imprese miracolose, a scoprire mondi pericolosi ed inospitali e ad affrontare pericoli immensi. E' chiaro che se sarete veramente in gamba, sarete voi, da soli, ad annientare tutte queste creature demoniache, sempre che non veniate uccisi prima o che il fato non voglia che anche voi vi trasformiate in un mostriciattolo verde e viscido che va in giro sputacchiando veleno sui suoi nemici. Fin qui, ok, si tratta di un adventure a sfondo fantasy, qualcosa di divertente anche se certamente non particolarmente innovativo. Ma adesso arriviamo anche al vostro secondo obiettivo, eh sì, perché a voi non basta proprio il fatto di essere chiamati ad affrontare un esercito di zombie, di scarafaggioni, di gigantesche vespe rabbiose ed altro ancora - i suddetti 'mostri demoniaci' di cui sopra - volete di più, volete, ad esempio, ritrovare la vostra sorellina che casualmente è scomparsa proprio all'apparire di questi mostri. Ora, chiunque di voi abbia un minimo di interesse per il mondo del fantasy ed abbia letto i libri della saga di Shannara, o di Dragonlance o, ancora più facilmente, quella mitica del Signore Degli Anelli, avrà già capito che Entomorph cerca in qualche modo di riprodurre quegli scenari fantastici, con la pretesa di ricostruire ambienti e personaggi così mirabilmente creati dalla fantasia degli autori di quei libri e dalla nostra stessa mente, cosa ovviamente lontana anni luce dal poter essere fatta. In più, quelli tra voi che oltre ad avere quel tipo di cultura, coltivano da anni un grande amore videoludico per gli adventure, avranno capito anche che Entomorph ripropone paro, paro, le stesse opzioni e gli stessi schemi dei classici della Lucas come il mitico Monkey Island & C., senza per altro riuscire né ad emularne gli effetti, né ad introdurre della variabili veramente nuove. La vostra missione è quella, la solita ed il vostro campo di azione è ancora il solito dedalo di labirinti, strade chiuse, porte da aprire, eccetera, eccetera, eccetera. In pratica assolutamente niente di nuovo! A dire il vero, se Entomorph fosse stato prodotto contemporaneamente a Monkey o, addirittura, un po' prima, probabilmente oggi il nostro tono sarebbe completamente diverso, perché effettivamente questo adventure non propone assolutamente niente di meno del titolo della Lucas, eccettuata forse la grafica e la storia un po' balorda, ma

Un fantasy adventure dovrebbe, lo dice la parola stessa, proiettarci in un mondo di fantasia e di tensione popolato di mostri e bestie orrende... ma quale tensione ci può essere, oggi, quando invece dei minotauri alla Doom ci si trova ad affrontare quattro zanzare ed un paio di scarrafoni?

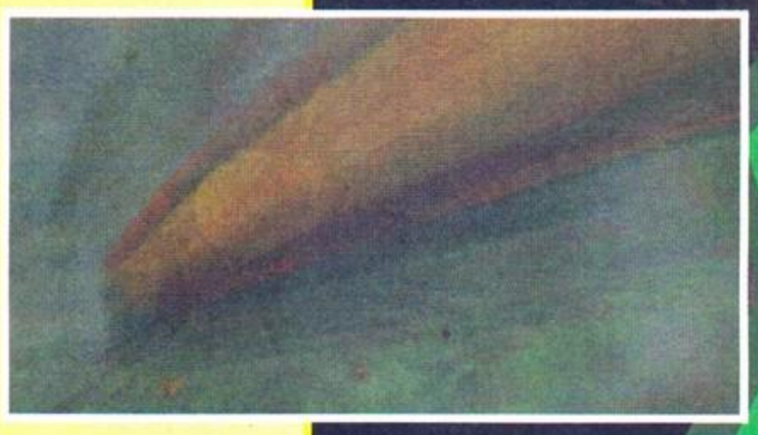
Entomorph rappresenta certamente una delle maggiori delusioni degli ultimi tempi.

questo è un discorso a parte. Al contrario, la possibilità di interagire maggiomente con ciò che sta intorno al nostro personaggio, gettandosi in scazzottate all'ultimo sangue con gli zombie o spaccando con un sol pugno il classico vaso di terracotta che, tanto per cambiare nasconde un amuleto o qualcosa del genere, rende Entomorph a tratti divertente. O meglio, così

sarebbe stato se questo gioco fosse uscito due o tre anni fa, ma certamente non oggi. E' chiaro che chi si fosse avvicinato solo ora al magico mondo degli adventure, potrebbe effettivamente trovare in questo titolo della Mindscape un ottimo viatico per cominciare a familiarizzare con interfacce, budelli, mana ed amuleti; ma al contrario, chi si è già costruito una esperienza, neanche poi particolarmente solida, nel passato, non troverà certamente in Entomorph un valido sostituto per i giochi che fino ad oggi avrà avuto modo di provare. Tecnicamente, Entomorph si presenta nel migliore dei modi, con un'interfaccia semplicissima e funzionale, con la possibilità di gestirla contemporaneamente sia via mouse che via mouse-tastiera che con la sola tastiera o con il joistick, ad ognuno il suo, insomma. Anche la memoria necessaria non è particolarmente rilevante, in quanto nel setup di inizializzazione il gioco propone addirittura tre differenti sistemi, a seconda che si voglia scaricare sul disco

rigido solo una parte dei dati del CD, o l'intero gioco. A livello di opzioni, oltre alla solita scelta tra i soli effetti sonori o anche la musica, entrambi per altro non particolarmente brillanti, c'è anche la possibilità di scegliere il livello di difficoltà in cui cimentarsi in Entomorph. Questi livelli non interagiscono sulla complicatezza dei tortuosi labirinti o sulla difficoltà di reperibilità dei passaggi nascosti o degli amuleti vari, ma semplicemente sulla forza dei vostri nemici, che così possono risultare dei veri e propri King Kong o dei mollaccioni senza spina dorsale. Al di fuori di queste piccole opzioni non rimane altro che il gioco stesso, la sua capacità di coinvolgimento e l'interesse che può sollevare in noi. Purtroppo sotto tutti questi punti di vista, come ho già detto, Entomorph non riesce in alcun modo a convincere. Venendo al discorso della grafica, dato che spesso almeno con questa, molti giochi riescono a risollevare le proprie sorti, Entomorph presenta un punto di vista ad 'occhio di uccello' dove, di conseguenza tutto il campo di gioco, venendo visto dall'alto, si riduce ad un livello bi-dimensionale piuttosto piatto. Dettagli grafici che facciano risaltare particolarmente il nostro eroe e gli altri interpreti che lo circondano purtroppo non ce ne sono affatto ed anzi, la cosa meglio riuscita di Entomorph, che almeno fa sorgere spontaneamente un piccolo sorriso, è la presenza di una serie di granchietti verdi che al nostro passaggio cercano in tutti i modi di scappare per non essere schiacciati. Granchietti? Dato che l'intero Entomorph si svolge (guarda caso) prevalentemente su di un'isola, i granchietti sono più che appropriati, come lo sarebbero i gabbiani, ma qui di questi uccelli non ce ne è neanche l'ombra, mentre non si contano i corvacci che approfittano dei morti che le creature del male hanno lasciato dietro di loro. Tenendo presente la potenza richiesta per la macchina che meglio riesce a supportare Entomorph - considerando il settaggio massimo - sinceramente non me la sento di considerare questo titolo della Mindscape in alcun modo competitivo con gli altri giochi del settore adventure. A maggior ragione considerando che, come ormai l'esperienza ci ha insegnato, oggi le case produttrici di questo tipo di giochi tendono sempre più ad inserire immagini filmate almeno per quanto concerne il momento dei dialoghi tra i vari personaggi del gioco, in modo da rendere un pochino più accattivante almeno il lato estetico. E' chiaro che Entomorph non conta assolutamente su questo lato ormai universalmente riconosciuto e di conseguenza fallisce miseramente anche per quanto concerne l'aspetto puramente estetico. In conclusione, Entomorph rappresenta certamente una delle maggiori delusioni degli ultimi tempi.

Daniele Falzone



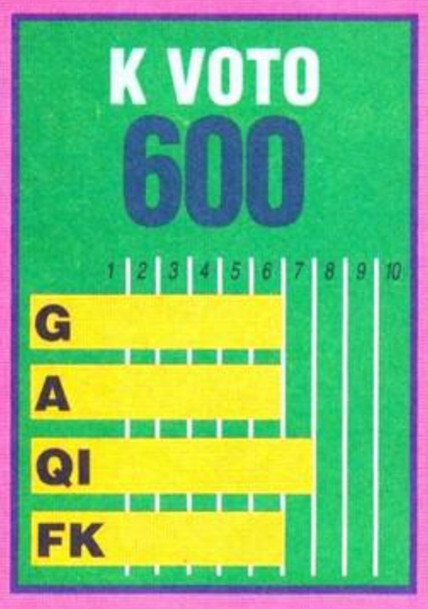
Intricati labirinti, budelli e mana... La classica "sbobbs" riscaldata...

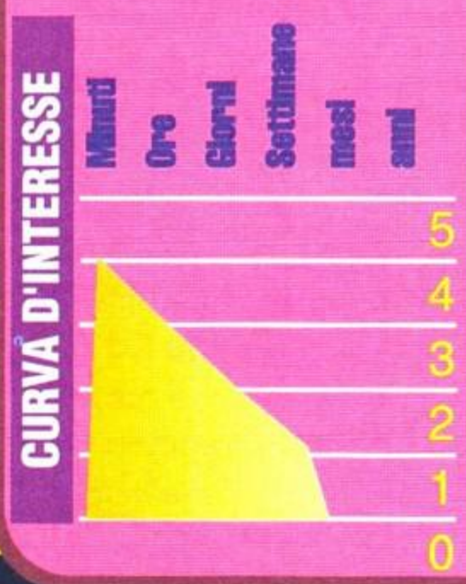
ENTOMORPH

Genere: Adventure
Casa: SSI
Sviluppatore: Mindscape

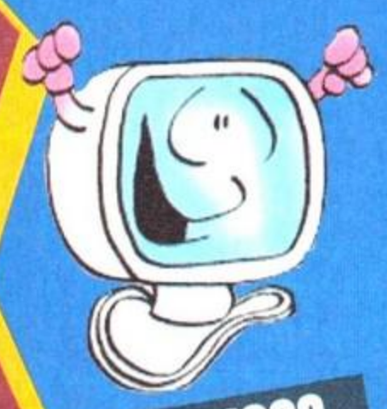
PC-CD ROM

Entomorph richiede un PC 486 con microprocessore 66MHZ - è ovviamente consigliato un Pentium. Il sistema deve avere un minimo di 8Mb RAM ed una scheda video SVGA. Gira su Windoes 3.1, NT e '95. Sono necessari almeno 25Mb liberi sul disco rigido.





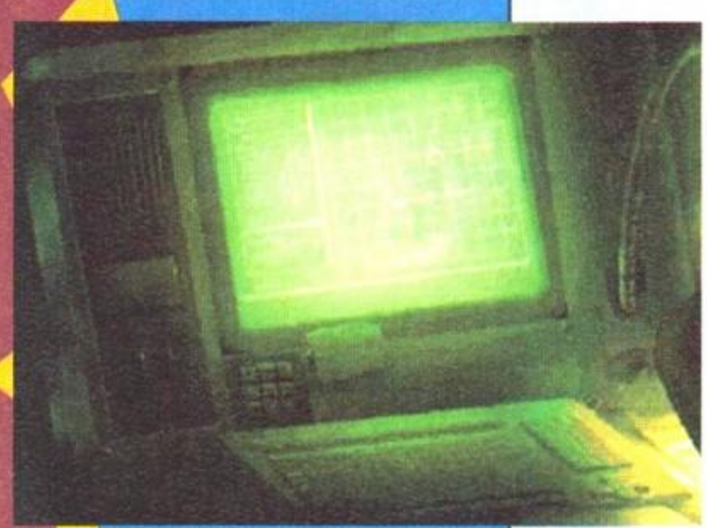
THE DIG™



GRANDIOSO

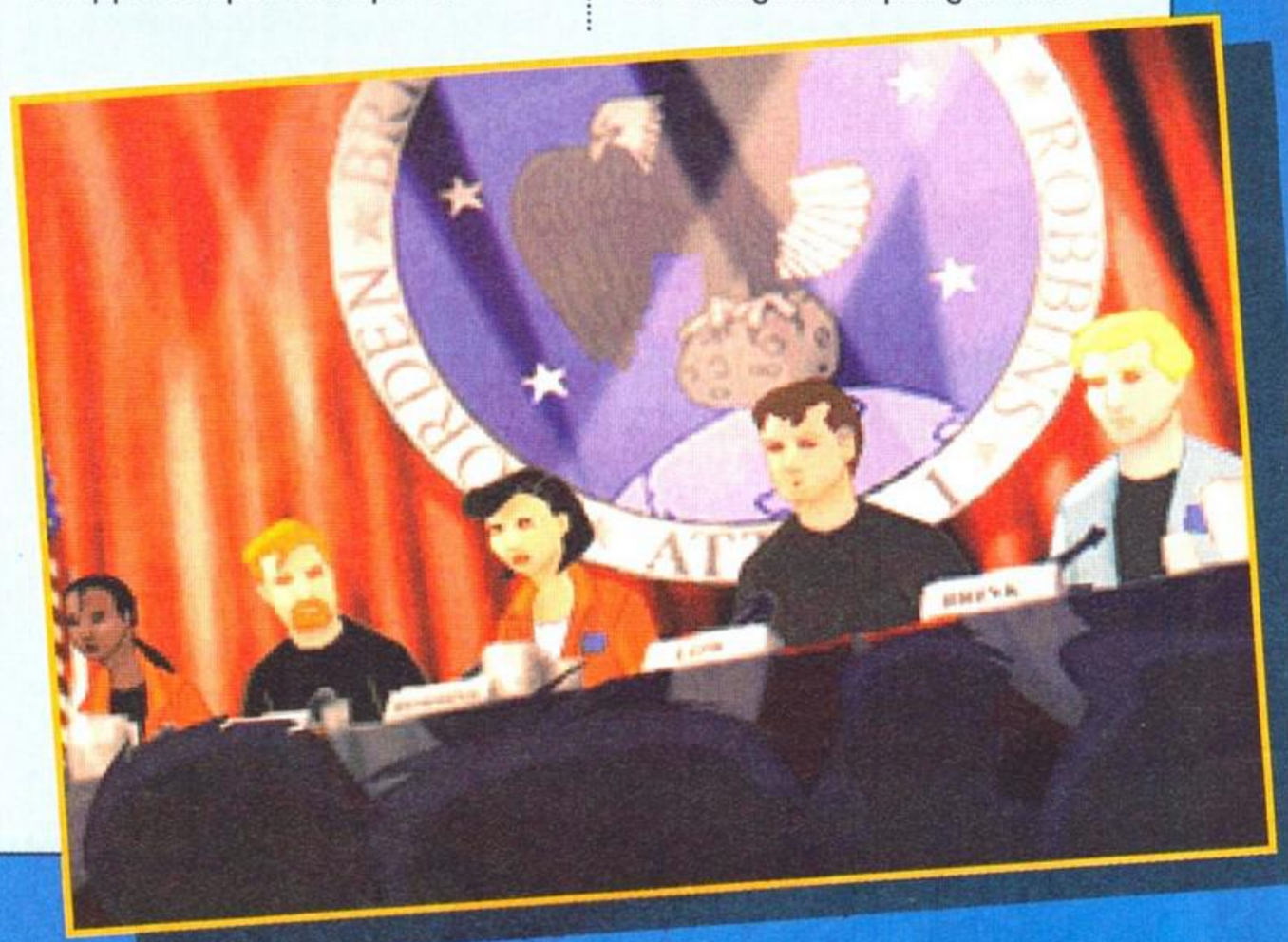
Finalmente in italiano l'attesissimo gioco della Lucas Art, un capolavoro pensato dal mago della fantascienza Steven Spielberg

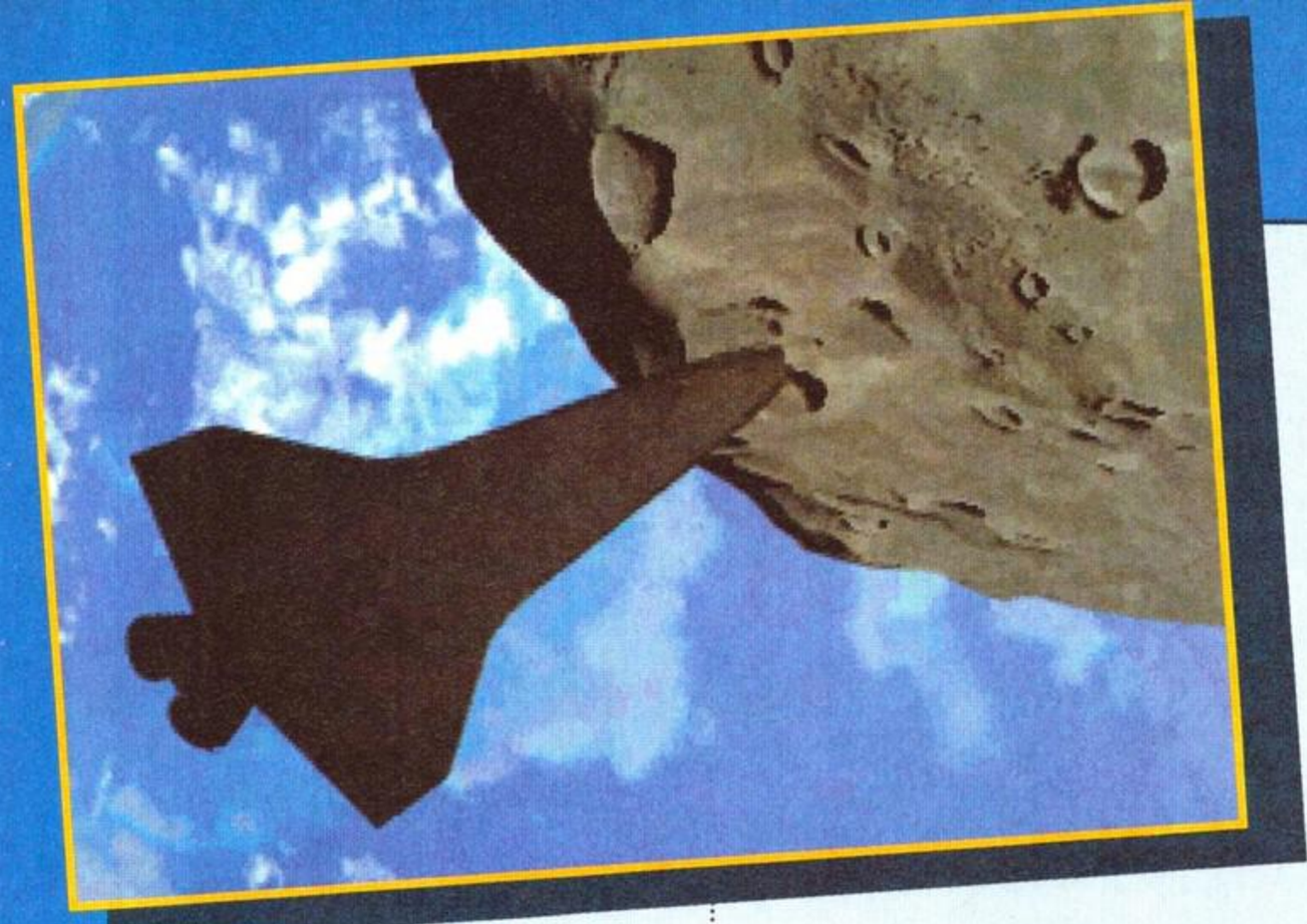
Immaginatevi una redazione sempre in fermento, dove spesso si sente bisbigliare: "E' arrivato The Dig?", oppure "Lo voglio sezionare non appena fa il suo ingresso qui dentro...". Ed ora che lo abbiamo tra le nostre mani non possiamo credere ai nostri occhi.



Lo stampo della Lucas è inconfondibile e rispecchia la linea intrapresa dall'ormai tramontato Indiana Jones. Interfaccia utente immediata e tipologia di risoluzione degli enigmi pressoché standard, con l'eccezione di una rinnovata veste grafica e di durata del gioco, molto più lungo dei suoi predecessori anche perché interamente riversato su Cd-Rom. Un tocco di magia è stato offerto da Steven Spielberg, dato che voleva fare di The Dig uno spettacolare film. Purtroppo costi eccessivi ne hanno pregiudicato lo sviluppo. Essendo, però, un appassionato di videogiochi, Spielberg capì subito il potenziale del copione per un'avventura multimediale, confidandosi con la Lucas per la realizzazione dello stesso. The Dig rappresenta due anni di impegno con una squadra di sviluppo composta da più di trenta persone. Il gioco è molto vasto, con tantissimi luoghi da esplorare, migliaia di scene speciali e primi piani, e principalmente è basato su un mondo alieno.

La grafica e la musica vanno ben oltre ad un semplice abbellimento aggiuntivo. L'ambiente musicale, interamente digitalizzato e gli effetti sonori speciali di sottofondo fanno parte integra di questo mondo affascinante.
Sono state utilizzate tecniche all'avanguardia per generare



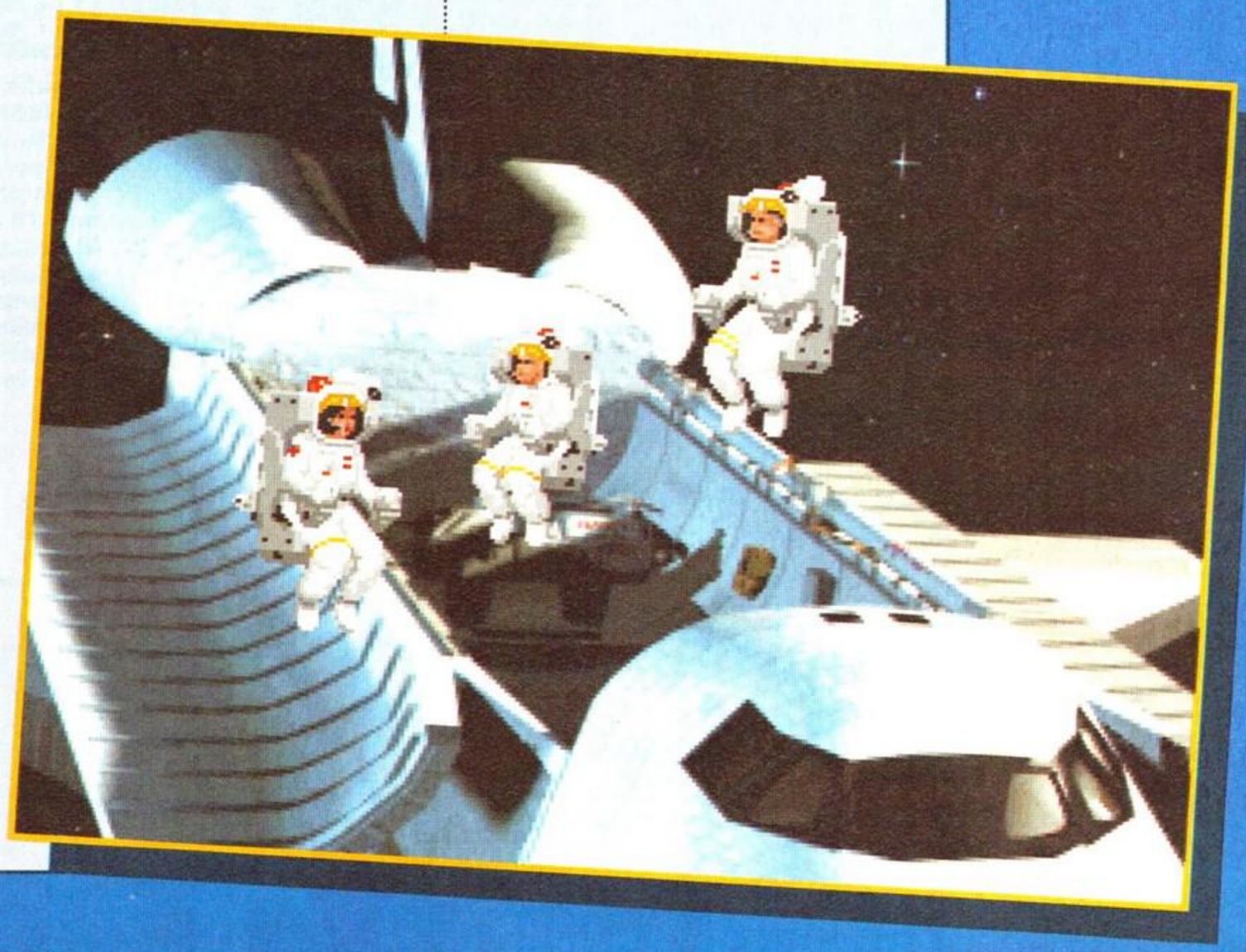


movimenti sempre più realistici, con effetti di ombreggiature decisamente eccezionali.
Alcuni scenari, ci informa il Capo del progetto The Dig Sean Clark, hanno avuto bisogno di più di 38 livelli di fotogrammi disegnati a mano e conseguentemente digitalizzati.
In pratica è stato sfruttato tutto ciò che era sfruttabile.

L'INIZIO

Quando appare all'improvviso l'asteroide Attila (nome barbaro degno di un vero e proprio distruttore) in orbita intorno al pianeta Terra, causa il panico totale nella comunità scientifica. Sembra difatti che l'orbita di Attila si stia lentamente spostando su di una rotta di collisione con il nostro beneamato pianeta.
La forza del potenziale impatto è tale da distruggere del tutto una piccola città. La NASA si affretta a organizzare una spedizione Shuttle per piazzare sulla superficie dell'asteroide delle cariche nucleari e deviarne l'orbita. Il Comandante Boston Low, soprannominato dalla stampa "l'astronauta riluttante", viene richiamato in servizio per comandare un equipaggio accuratamente selezionato per svolgere questa delicata missione. Gli scienziati della NASA continuano a discutere il posizionamento efficace degli esplosivi e se avranno sufficiente chiloton per alterare il percorso dell'asteroide. Ma, nessuno poteva immaginare quello che sarebbe accaduto una volta invertita la rotta...
L'asteroide, difatti, si rivela un manufatto alieno, e dopo una attenta visione della superficie succede qualcosa di incredibile all'equipaggio: viene catapultato anni luce su un pianeta lontano lontano, dove tutto è da scoprire.
Nel gioco si impersona il comandante Boston Low, che comanda la delegazione "spaziale" durante l'intera avventura. Durante il gioco è possibile interloquire con altri personaggi, quali il dott. Ludger Brink, la giornalista Maggie Robbins, il copilota Ken Borden e la specialista del carico utile Cora Miles. Inoltre è possibile utilizzare uno speciale decoder per parlare, come il capitano Kirk dell'Enterprise, con tutti i membri dell'equipaggio. Sul decoder, decisamente futuristico, è presente anche un piccolo videogioco col quale trastullarsi durante la risoluzione di enigmi particolarmente complicati.

Un misterioso asteroide sta per colpire la Terra, ma non è un caso la sua presenza nello spazio. Extraterrestri olografici vorranno forse dirci qualcosa?



Ottima soluzione per evitare incidenti domestici nelle case dei possibili acquirenti del videogioco.

Quelli della Lucas sono convinti che i loro giochi vengano acquistati per divertirsi e non per essere puniti se si sbaglia a risolvere un enigma. Quindi la partita non si interromperà mai bruscamente, permettendo al giocatore di abbandonarsi nello spazio profondo ogni volta che si "ficca il naso" in un posto sconosciuto. Non ci si troverà all'improvviso, quindi, in una situazione senza via di scampo o ucciso perché si è raccolto un oggetto letale. La sorpresa dell'atto finale, però, resta immutata.

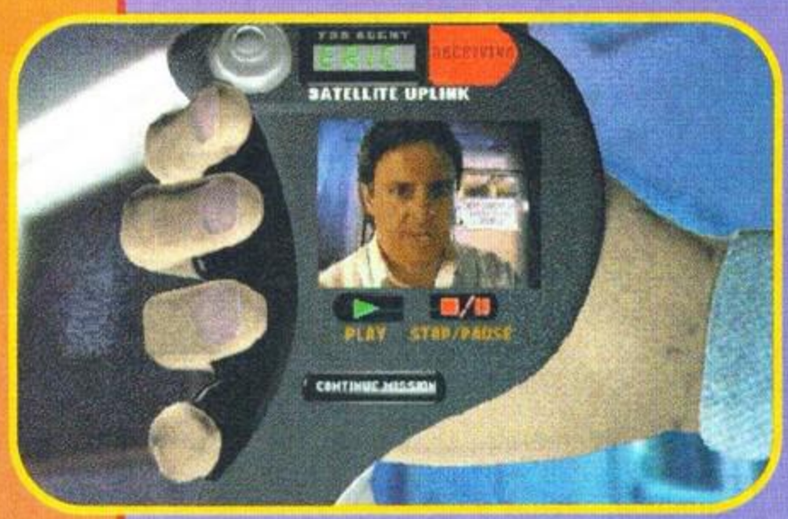
Durante la prova su schermo ho potuto constatare quanto sia appassionante l'intera avventura, e mi è ritornato alla mente le nottate passate a risolvere classici quali Monkey Island o Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

Dover avere a che fare con una civiltà aliena, con i propri linguaggi e modi di pensare, rende questa avventura estremamente avvincente, in quanto la risoluzione degli enigmi non è propriamente immediata in quanto fa riferimento a ideologie extraterrestri. Il consiglio che posso darvi per affrontare il gioco è quello di non soffermarvi troppo su enigmi complicati, ma di osservare attentamente tutto ciò che vi circonda, analizzando tutti gli oggetti in vostro possesso e le risorse del paesaggio.

Non vi resta dunque che acquistarlo e leggere sui prossimi numeri di K la soluzione, probabilmente fatta dal sottoscritto, che come al solito non si fa sfuggire una avventura della Lucas Art.

Luca Monticelli

PICCHIADURO

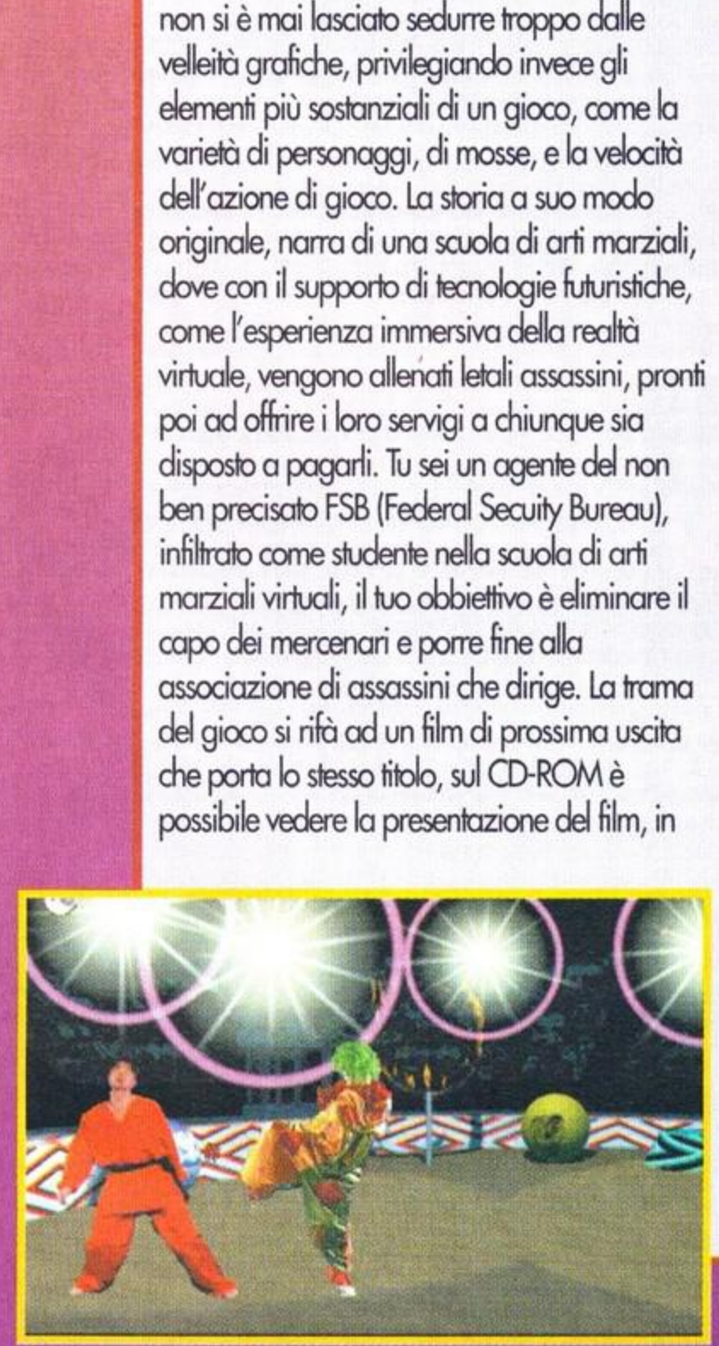


EXPECT no MERCY

PC-CD ROM

La Microforum, con la sua vasta esperienza nel Multimedia sfrutta il suo "know how" presentando un picchiaduro in due dimensioni con grafica digitalizzata. Lo stile è molto simile a MK e ai suoi aggiornamenti, i personaggi che si affrontano sono degli attori veri digitalizzati, anche il taglio decisamente splatter segue il filone inaugurato da MK. Il gioco gira sotto Windows 3.1 e Windows 95, ad una risoluzione di 640X480, soluzione anomala per il genere dei "picchiaduro", che non si è mai lasciato sedurre troppo dalle velleità grafiche, privilegiando invece gli elementi più sostanziali di un gioco, come la varietà di personaggi, di mosse, e la velocità dell'azione di gioco. La storia a suo modo originale, narra di una scuola di arti marziali, dove con il supporto di tecnologie futuristiche, come l'esperienza immersiva della realtà virtuale, vengono allenati letali assassini, pronti poi ad offrire i loro servigi a chiunque sia disposto a pagarli. Tu sei un agente del non ben precisato FSB (Federal Secuity Bureau), infiltrato come studente nella scuola di arti marziali virtuali, il tuo obbiettivo è eliminare il capo dei mercenari e porre fine alla associazione di assassini che dirige. La trama del gioco si rifà ad un film di prossima uscita che porta lo stesso titolo, sul CD-ROM è possibile vedere la presentazione del film, in formato AVI per Windows. Il primo impatto con il gioco, dopo la semplice installazione non è affatto negativo, la presentazione è piacevole e consta in un mix di grafica renderizzata e scene in Full Motion, che rivelano l'esperienza della casa di software nel multimedia, e in generale il prodotto sembra ben confezionato. La grafica del gioco, grazie alla SVGA, è molto curata sia nei fondali che nella realizzazione, o meglio riproduzione, dei personaggi, i problemi però sorgono quando i nostri eroi cominciano a muoversi, la velocità di esecuzione delle mosse è troppo lenta, rispetto alle esigenze di gioco, e gli stessi movimenti dei combattenti non sono fluidi come siamo abituati a vederli in titoli come MK e ONE MUST FALL, ma scattosi e poco realistici. Probabilmente la grafica in alta risoluzione rallenta notevolmente il gioco, forse i programmatori avrebbero fatto meglio a pensare più alla giocabilità del prodotto che alla sua spettacolarità, dati poi i risultati ottenuti. La mancanza di livelli in parallasse nella realizzazione dello sfondo, che tra l'altro è ottimamente disegnato, contribuisce ad alimentare l'impressione che i personaggi facciano parte di un fotomontaggio animato. Essendo il gioco in Windows 95, l'utilizzo del Joystick necessita di un suo Driver, la cosa naturalmente risulta fastidiosa, poichè l'unico Joystick abil itato per W95, e quindi provvisto del suddetto Driver, di cui io sia a conoscenza è il neonato Sidewinder della Microsoft! Ulteriori elementi, ahimè, a sfavore di questo prodotto, sono la mancanza di mosse combinate, che contribuiscono ad aumentare la giocabilità di un picchiaduro, titoli come OMF ed FX Fighters dovrebbero fare scuola ; l'obbligo, nella modalità ad un giocatore, di manovrare un unico personaggio, il buono della storia, certamente limita la longevità del gioco. Il sonoro non è niente di eccezionale anche se rientra in canoni ampiamente accettabili. Insomma Expect No Mercy mostra le pecche di un gioco che forse non è stato abbastanza giocato in fase di "play testing", dove qualunque videogiocatore si sarebbe accorto di mancanze, che lo rendono decisamente inadeguato ad un mercato così agguerrito.

Francesco Pepe



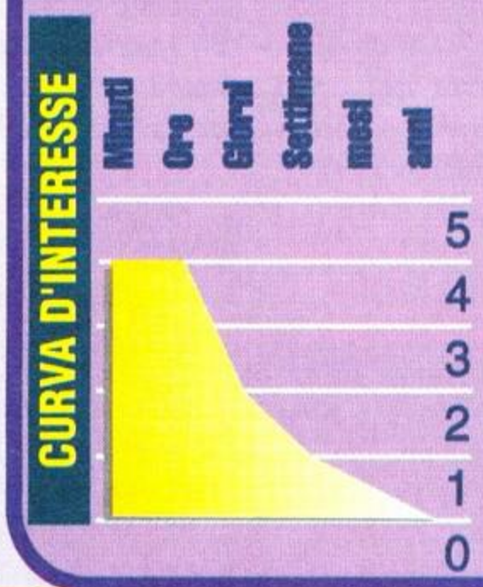
Expect no mercy

Genere: Arcade
Casa: Interplay
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

I requisiti minimi per giocare ENM sono di per sè esosi: ci vuole almeno un 486 a 50 MHZ, e fin ancora potrebbe andare bene, 8MB di RAM! Naturalmente Windows 3.1 o W95, un CD-ROM a doppia velocità e una scheda accelleratrice per Windows.

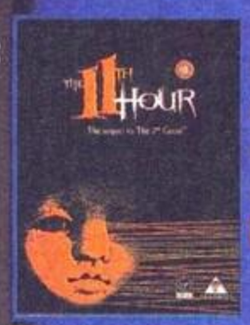
K VOTO 560



COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



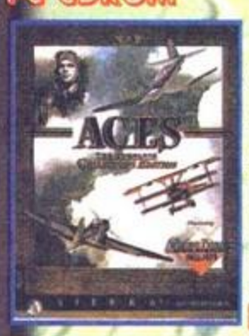
11th HOUR
Il seguito di 7th Guest. Fantastici effetti grafici cinematografici, nuovi enigmi da risolvere, rendono il gioco sempre più appoassionante.
PC CDROM 119.000

3D LEMMINGS
Il famosissimo puzzle game ora con visuale in 3D decisamente migliorato grazie anche alla stupenda grafica SVGA SVILUPPATA SU 100 LIVELLI. R.H.486DX + 4MB
PC CDROM 109.000

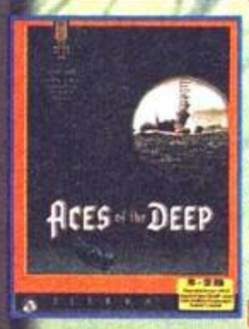
3D WORLD BOXING + 5 GIOCHI
Dedicato agli amanti dello sport , la più famosa simulazione di boxe mai creata su PC. La confezione comprende inoltre JILL OF THE JUNGLE, 3 POINT BASKETBALL, INVASION OF THE MUTANTS SPACE BATS , COSMIC ADVENTURES e FLOATRIS.
PC CDROM 29.000

4D SPORT BOXING
Il gioco di boxe più famoso su Amiga. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. IN SUPER OFFERTA!!
AMIGA 1MB 25.000

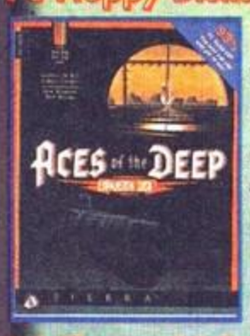
ABSOLUTE ZERO
Dozzine di missioni aventi per scopo quello di difendere la Terra dall'invasione aliena. Grafica in 3D digitalizzata. 7 diverse macchine da guerra volanti con 15 diversi armamenti. Sequenze in Full Motion Video. R.H. 486/50+8MB.
PC CDROM 119.000



ACES COLLECTION
Compilation :ACES OVER EUROPE, ACES OF THE PACIFIC, RED BARON, A-10 TANK KILLER, THE AVIATION PINEERS. Una compilation dei migliori successi della simulazione di volo. R.H. 485/25 + 4MB RAM.
PC CDROM 69.000



ACES OF THE DEEP
La più disperata battaglia navale della seconda guerra mondiale al comando degli U-boat nel nord Atlantico con effetti grafici e sonori veramente realistici. 15 missioni storiche. R.H.: 386DX 33 + 4MB RAM
PC CDROM 93.000
PC Floppy Disks 78.000

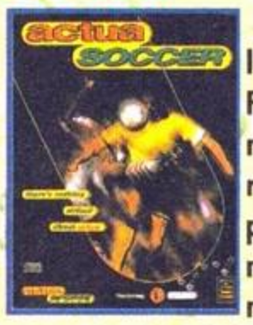


ACES OF THE DEEP MISSION DISK
Stupende nuove missioni e nuovi mezzi a vostra disposizione il tutto contenuto in questo data disk. Le più famose battaglie ed i sottomarini della nuova generazione vi permetteranno di rivivere le situazioni storiche con un realismo impressionante!!
PC Floppy Disks 49.000

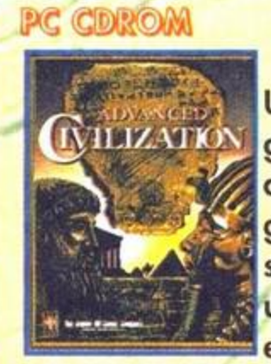
ACROSS THE RHINE: 1944
Uno dei migliori giochi di strategia di guerra mai creato. Puoi comandare un plotone di tanks, una compagnia o un intero battaglione. Scegli se combattere per gli Americani o i Tedeschi. Scenari di battaglia accuratamente fedeli alla realtà. R.H.486 + 4MB (8MB per effetti audio digitalizzati).
PC CDROM 119.000

ACTION 5 PACK
Una stupenda raccolta contenente: WAR IN GULF, SHADOWLANDS, SPECTRE, DARKLANDS, OPERATION COMBAT 2. Il tutto ad un prezzo semplicemente incredibile.
PC CDROM 63.000

ACTION SOCCER
Dalla Ubi-Soft l'atteso gioco del calcio che contiene tutte le caratteristiche essenziali per poter essere definito un vero e proprio gioco COIN-OP- come alla sala giochi!. Possibilità di zioom e replay, oltre 6000 animazioni, 4 condizioni climatiche e 30 tattiche di gioco diverse, 16 squadre con caratteristiche predefinite e possibilità di completa personalizzazione. MANUALE GIOCO E COMMENTI IN ITALIANO! R. H. 486DX + 8MB.
PC CDROM 69.000

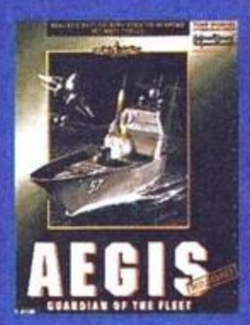


ACTUA SOCCER
Il più bel calcio virtuale mai esistito. Fasi di gioco e grafica a livello tridimensionale cinematico. Opzioni di replay e di visuale da ben 8 diverse posizioni. Possibilità di sostituzione nomiu sia dei giocatori che degli allenatori. Opzione per 4 giocatori contemporanei e 20 giocatori via network. MANUALE IN ITALIANO.
PC CDROM 89.000

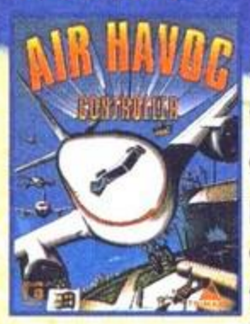


ADVANCED CIVILISATION
Un fantastico gioco imperniato sulla gestione e lo sviluppo di una civiltà dalle epoche più antiche sino alle guerre nucleari. Molto di più di un simulatore il gioco si sviluppa con un'interattività tale da considerare elementi e azioni forse per voi completamente ininfluenti. Possibilità di gioco via Network, modem e Email fino ad 8 giocatori. Dovrete vedervela con guerre, battaglie, ricerche minerarie e tecnologiche, filosofie, conflitti religiosi, calanità naturali e tante variabili ancora. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 109.000

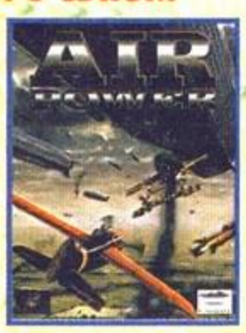
ADV. DUNGEON & DRAGONS COLL.
L'indeale per gli appassionati della serie AD&D, questa raccolta di ben 9 titoli: POOL OF RADIANCE, CURSE OF THE AZURE BONDS, SECRET OF THE SILVER BLADES, CHAMPIONS OF KRYNN, THE DARK QUEEN OF KRYNN, DEATH KNIGHTS OF KRYNN, GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, POOL OF DARKNESS. Il tutto dedicato ai collezionisti. R.H. 386 + 2MB.
PC CDROM 94.000



AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET
Gioco di guerra strategico. Al comando di un incrociatore, utilizzando attraverso oltre 100 missioni, le più moderne armi ed i più avanzati sistemi tecnologici di rilevamento, dovrai difendere la tua flotta dagli attacchi del nemico R.H. 386DX 4MB Ram.
PC CDROM 99.000



AIR HAVOC CONTROLLER
Stupenda simulazione di gestione torre di controllo. 13 diversi tipi di aereo sia militari che commerciali, più di 30 minuti di animazioni 3D con disastri, scene di volo ecc. Audio digitalizzato. R.H.: 486 DX 33 + 8 MB RAM SUPERVGA VESA,Windows.
PC CDROM 39.000



AIR POWER
Il primo gioco in assoluto che miscela un bellissimo simulatore di volo con un altrettanto ben riuscito wargame strategico. Possibilità di controllo di 8 diversi aerei ognuno con diverse caratteristiche ed armamenti.Puoi giocare addirittura contro 3 avversari pilotati dal computer contemporaneamente.Grafica iperdettagliata.L'abilità di pilota non sarà sufficente se non ben combinata con quella di ottimo stratega!!
PC CDROM 83.000
PC Floppy Disks 83.000

ALADDIN
Stendi il tuo tappeto e preparati ad azione e divertimento! uno dei più accativanti giochi a piattaforme caratterizzato da una grafica impressionante e da una longevità unica nel suo genere. R.H.: 386DX + 4 MB.
AMIGA 1200 55.000
PC Floppy Disks 55.000

ALIEN ODISSEY
La tua navicella è stata distrutta e tu sei stato riportato in vita da Gaan. Ti sei impadronito di una moto spaziale e sei il nuovo eroe del mondo! Dovrai distruggere il binker delle telecomunicazioni, combattare contro agguerritissimi nemici liberando la popolazione schiava. Un'avventura digitalizzata mozzafiato senza precedenti!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2+8MB
PC CDROM 89.000

ALIEN LEGACY
Incredibile avventura spaziale con fasi di simulazione. Alla guida di una potente astronave dovrai esplorare nuovi sistemi solari costruendo colonie orbitali alla ricerca delle condizioni ambientali necessarie. R.H. 386 DX + 4MB RAM.
PC CDROM 73.000
PC Floppy Disks 73.000

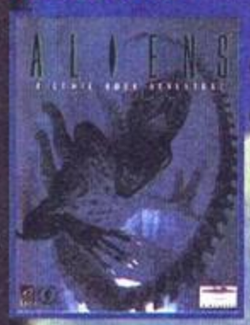
COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

ALIEN LOGIC

Gioco di ruolo della SSI ambientato nel futuro. Combattimenti arcade contro strani alieni potranno renderti vincitore solo se saprai utilizzare pozioni e strumenti nel momento giusto. Grafica e sonoro ad altissimo livello. R.H.: 486DX + 8MB, SVGA.

PC CDROM 45.000



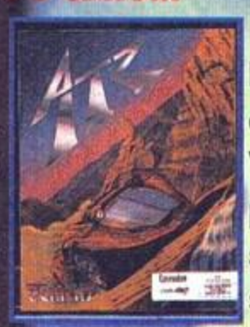
ALIENS

Grafica impressionante e macabre animazioni danno vita ad una superba avventura in stile horror del genere "punta e clicca". Nei panni di un intrepido esploratore spaziale dovrai salvare una lontana stazione dispersa nell'Universo dall'attaco di strane creature aliene. PC CDROM 119.000

ALLIED GENERAL

Dalla SSI una stupenda simulazione di guerra che Ti vedrà impegnato a distruggere la potente macchina da guerra Nazista. Oltre 35 scenari ambientati nel Deserto, Europa e Russia saranno il campo di prova delle tue abilità strategiche impostate su fatti realmente accaduti durante la II Guerra Mondiale. (anche WIN95)

PC CDROM 109.000



ALL TERRAIN RACING

L'ultimissimo eccezionale gioco arcade di corse d'auto a tetto scoperto. Vandalismo e scorrettezze sono le principali caratteristiche del gioco, sia singolo che a 2 giocatori. 40 circuiti su 6 tipi di terreni diversi.

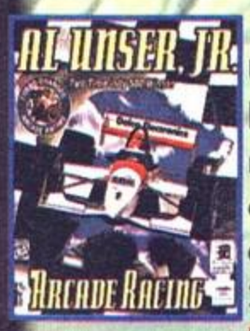
AMIGA CD 32 55.000

AMIGA 1MB 55.000

ALONE IN THE DARK TRILOGY

La raccolta delle 3 stupende avventure della Infogrames: Alone in the dark, Alone in the Drak 2 e Alone in the Dark 3 in uno stupendo cofanetto da collezione. R.H. 386DX + 4MB

PC CDROM 89.000



AL UNSER jr. ARCADE RACING

Una incredibile quanto veloce simulazione di corse automobilistiche formula INDY. 4 tipi diversi di gara articolati su 15 diversi percorsi, 3 livelli di difficoltà. Possibilità di selezionare 2 diversi tipi di visuale del gioco.

PC CDROM 95.000

APACHE LONGBOW

Una incredibile simulazione di elicottero da combattimento che grazie alla sua grafica 3D ad alta risoluzione porta realmente ai limiti della realtà virtuale. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 79.000

ANVIL OF DAWN

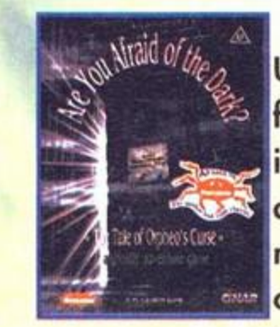
Una favolosa avventura stile fantasy sviluppata con grafica stile Doom. Una incredibile grafica tridimensionale ti accompagna nell'esplorazione di un fantastico mondo in 3D ove con l'ausiolio di una miriade di magie e di oggetti dovrai sconfiggere i mostri invasori. Combattimenti animati! R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 89.000

ARCHER McLEAN's POOL

Dalla Virgin un bellissimo gioco dedicato al biliardo. Diversi tipi di gioco con opzione fino a 8 giocatori. Visuale regolabile a 360° per consentire lo studio dei colpi di precisione R.H. 386 + 4MB.

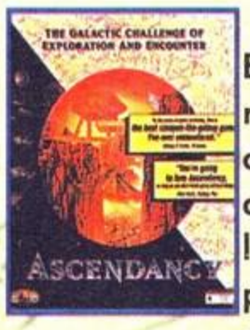
PC CDROM 39.000



AFRAID OF THE DARK

Una fantastica avventura infestata da fantasmi! In pratica si tratta di un film interattivo in cui controlli una coppia di fratelli sperduti in uno scenario di morte ed oscurità. Dovrai trovare le chiavi indispensabili a risolvere il Mistero... R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 99.000



ASCENDANCY

Esplora lo spazio sconosciuto alla ricerca di una galassia ove il popolo della Terra, martoriato dai disastri atomici, possa sopravvivere. Con l'ausilio delle risorse che scoprirai, potrai costruire incredibili veicoli spaziali con i quali trasportare la popolazione e nel contempo difenderla dagli attacchi di misteriosi popoli alieni. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 115.000

ATARI 2600 ACTION PACK

Raccolta dei 15 titoli migliori titoli per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows. Una Compilation per i veri amanti del videogioco. RIVER RAID-KABOOM-PITFALL-SEAQUEST-BOXING-CHOPPER COMMAND-COSMIC COMMUTER-CRACKPOTS-FISHING DERBY-FREEWAY-FROSTBITE-GRAND PRIX-H.E.R.O.-SKY JINKS-SPIDER FIGHTER.R.H. 486SX 33 4MB Ram SVGA

PC CDROM 49.000

PC Floppy Disks 49.000

ATARI 2600 ACTION PACK 2

Raccolta di altri 15 titoli migliori per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows: ATLANTIS, BARNSTORMING, DOLPHIN, DRAGSTER, ENDURO, ICE HOCKEY, KEYSTONE KAPERS, LASER BLAST, MEGAMANIA, ONK! PLAQUE ATTACK, RIVER RAID 2 SKIING, STAMPEDE, TENNIS. R.H. 486SX 33 4MB Ram SVGA PC CDROM 65.000

ATTACK STACK

Una splendida raccolta contenente: THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO, DOOM, LEMMINGS CHRONICLES, SPECTRE VR, CRYSTAL CALIBURN, STREET FIGHTER 2, NOVASTORM e THE CHAOS CONTINUUM

PC CDROM 75.000

AWARD WINNERS GOLD

Contiene i seguenti giochi: SENSIBLE SOCCER EUROPEAN CHAMP., JIMMY WHITHE SNOOKER, ELITE PLUS ZOOL.

AMIGA 1MB 39.000

AWARD WINNERS PLATINUM

Compilation contenente: ELITE 2 (simulazione di volo spaziale) CIVILIZATION (gioco di simulazione strategica) LEMMINGS (Rompicapo) R.H 386SX 2MB.

PC CDROM 63.000

PC Floppy Disks 63.000

AMIGA 1MB 63.000

BATTLE BEAST

Un " picchiaduro dalle caratteristiche eccezionali, destinato a rivoluzionare il proprio genere! Oltre 100 mosse speciali, deice di armi speciali, dozzine di mosse segrete e strategie tutte da scoprire, Opzione per 2 giocatori anche via modem, effetti sonori e grafici digitalizzati. predisposto anche per WIN95.

PC CDROM 79.000

BATTLE ISLE 2

Gioco di guerra strategico ambientato nel futuro. Simulatore dotato del più alto sviluppo tecnologico che permette di combattere contro agguerrite civiltà utulizzando oltre 50 tipi di mezzi diversi .Possibilità di gioco fino a 7 utenti R.H.: 386 + 4MB. PC CDROM 89.000

PC Floppy Disks 79.000

BATTLE ISLE 2 TITAN LEGACY

Data disk per Battle Isle ". 26 Nuove mappe, 50 sequenze animate, 6 nuove unità. Per una battaglia sempre più avvincente

PC CDROM 49.000

BATTLE ISLE 3

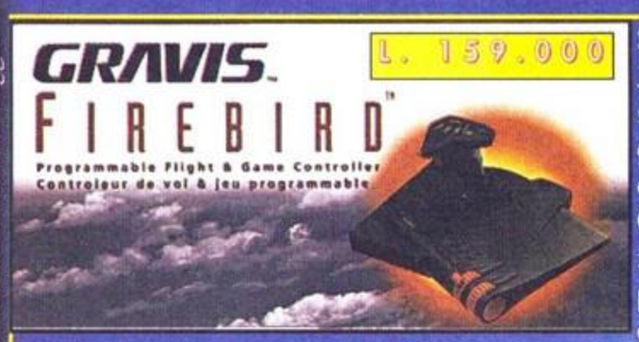
Il seguito di uno dei giochi di simulazione strategica di guerra più gettonati dell'anno. La nuova versione predisposta per Windows 95, accoglie una grafica decisamente migliorata con scene e filmati in full motion video ed una marea di opzioni aggiuntive tali da rendere la battaglia ancor più realistica ed interattiva. Possibilità di gioco via E-mail,modem e network. MANUALE IN ITALIANO. R.H 486 + 8MB.

PC CDROM 89.000

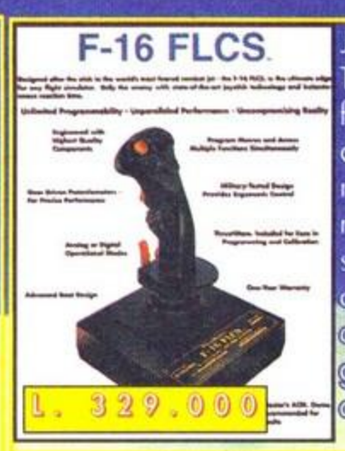
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504



Stupendo Joystick professionale programmabile della Gravis. Contiene le funzioni già preprogrammate di oltre 20 giochi (Doom 2, Subwar 2050, 1942 PAW, US Navy Fighters ecc.) inoltre grazie ai suoi molteplici comandi permette una facilissima programmazione di funzioni per qualsiasi gioco.



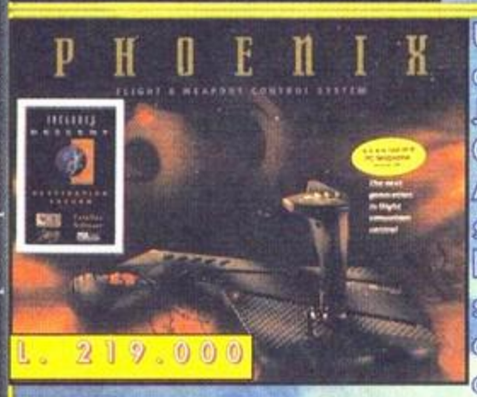
Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce fedelmente la cloche di volo del F16. Programmabilità illimitata, provvisto di potenziometri per un perfetto assetto, sia analogico che digitale, collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

La scheda game professionale prodotta dalla TRHUSTMASTER ideale per un perfetto funzionamento di tutti i joystick professionali. Particolarmente indicata per macchine molto veloci (dal 486 in su) grazie anche al comodo potenziometro per meglio regolare i calibramenti in funzione del clock della macchina.

Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione ed il gioco WING COMMANDER ACCADEMY.

Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce le cloche di volo degli aerei da guerra americani. 4 bottoni per un controllo completo, potenziometri, funzioni di programmazione, si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 Weapon Control System. Comprende il gioco F14 Fleet Defender.

La scheda game indispensabile per ottenere il massimo dai Joysticks e Joypads Gravis, particolarmente indicato ai possessori di macchine molto veloci (dal 486 DX2 66 in poi) in quanto grazie al potenziometro è in grado di compensare perfettamente la velocità dei joystick.



Una stupenda confezione che comprende il nuovo Joystick professionale della Gravis: PHOENIX FLIGHT AND WEAPON control system in grado di controllare contemporaneamente sia il volo che l'armamento del tuo aereo. La confezione comprende il gioco DESCENT bellissimo arcade stile Doom.

Joystick Professionale della THRUSTMASTER analogo al modello precedente (Mark 2 Flight Control System) ma costruito interamente in metallo per consentire un realismo ed una precisione praticamente ineccepibile.si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 W.C.S.

Dalla THRUSTMASTER il miglior sistema di controllo dedicato agli appassionati di automobilismo. Volante, leva del cambio e pedaliera e tutto l'ocorrente per la calibratura ed il fissaggio. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

Il Joypad più venduto in assoluto su PC. 4 bottoni e la possibilità di avvitare sul pad la pratica asticella che lo trasforma immediatamente in joystick. Contiene il software di calibrazione e di test.

Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il massimo del controllo quale Throttle automatico (senza staccare gli occhi dal nemico), mini-trackball incorporata utilizzabile anche come mouse, regolatori per Radar ed Antenna, triplica le funzioni del F16 - FLCS. si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

Incredibile controller multifunzione. Si trasforma per simulazioni di volo, guida auto e guida moto. Include anche la pedaliera. Regolazione dei trimmer, led luminosi, tasti turbo. L'ennesimo passo verso la realtà virtuale.

Joypad programmabile a 7 bottoni, permette di memorizzare fino a 60 funzioni di tastiera eseguendole con la semplice pressione di un tasto. Viene interfacciato alla tastiera in modo da consentirne il funzionamento anche in combinata con un qualsiasi altro joystick.

Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il controllo completo e programmabile di tutte le munizioni ed altre funzioni di bordo. Una serie di led indica quando le funzioni sono attivate. Possibilità di utilizzo sia analogico che digitale selezionabile con l'apposito interuttore collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

Dalla CH un controller professionale dedicato alla simulazione di volo. Comandi compatti e ben disposti raggruppano 4 tasti funzione, 6 pulsanti di fuoco, regolazioni Throttle e trimmer per la calibrazione.

Dalla THRUSTMASTER la fedele riproduzione della pedaliera montata sugli aerei da guerra americani. Fabbricata in alluminio e PVC è compatibile con la maggior parte dei simulatori di volo (ATP, Flight Sim. 5, Falcon 3.0 ecc.)

Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione.

Si tratta del modello più economico della THRUSTMASTER pur mantenedo invariate le caratteristiche professionali. Ideale per qualsiasi tipo di gioco, simulazione, arcade o sportivo. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

BIG 10 PACK VOL. 2

Una stupenda raccolta dei seguenti giochi: ALIEN LOGIC, MEGA RACE, METAL MARINES, COMMANDER BLOOD, ULTIMATE DOMAIN, CRYSTAL CALIBURN, JETFIGHTER 2, TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL, CASINO' MASTER, D-GENERATION.

PC CDROM 79.000

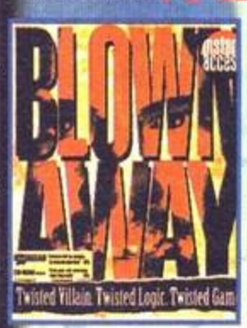
BIOFORGE

Nel futuro, la follia di un uomo genera un complotto interstellare e solo tu hai le capacità, e le armi per fermarlo. Splendido l'audio a 8 canali. Immagini tridimensionali sintetizzate che mostrano le ferite dei combattimenti delgi attori, diverse angolazioni per le riprese per un gioco incredibilmente scorrevole. R.H. 486 50Mhz 8MB. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 129.000

BLACK KNIGHT MARINE STRIKE FIGHTER

Una incredibile simulazione di volo dedicata al F18 Hornet Assault. Cockpit dell'aereo riprodotta esattamente identica all'ultimo modello in possesso dell'Aviazione americana. Centinaia di particolari tutti interattivi con possibilità di decisioni tattiche grazie all'apposito display. Oltre 50 missioni. R.H. 486+8MB. PC CDROM 119.000



BLOWN AWAY

Un nuovissimo sistema di gioco che vi offre molto di più di una semplice avventura digitalizzata. Oltre 24 differenti competizioni, grafica a schermo pieno, animazioni in 3D a 360° con effetti cinematici e musica stereo digitalizzata. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 75.000

BLOOD BOWL

Dalla Microleague un vero capolavoro di simulazione di football futuristico e sanguinolento! 8 autentiche squadre armate fino ai dneti si contenderanno camionati e coppe all'ultimo sangue. Possibilità di cambiare la visuale del campo e funzione di replay delle azioni più belle. Giocabile anche via modem. PC CDROM 95.000

PC Floppy Disks 85.000

BLOODWINGS

Avventura basata sullo stile FILM Interattivo caratterizzata da grafica digitalizzata unica nel suo genere! Genere Horror. Oltre 60 minuti di imm:agini in full motion. Visuale in prospettiva stile Doom. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 95.000

BURIED IN TIME: JOURNEYMAN PROJECT 2

Stupenda avventura grafica digitalizzata abientata in un mondo immaginario del futuro. Impersoni un agente segreto accusato ingiustamente di aver alterato la sotria del Mondo, sari costretto a viaggiare attraverso le porte del Tempo evitanto pericoli mortali e ricercando le prove che permetteranno di scoprire il vero colpevole. 3 CD ROMS assicurano una grafica pressochè ineguagliabile! R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 95.000

CAESAR 2

Stupenda simulazione strategica ambientata nell'antico Impero romano. Quale Governatore di una provicncia dovrai operare affinchè la tua città divenga la capitale del favoloso Impero adottando le giuste strategie commmerciali e belliche.

PC CDROM 109.000

CAMPAIGN

Simulazione di Guerra. Possibilità di comandare oltre 3000 veicoli fra aerei, carri armati e mezzi pesanti. il tutto ripercorrendo oltre 20 conflitti storici.La tua capacità nel predisporre gli schieramenti delle forze alleate sarà determinante per la vittoria. R.H. PC 286 2MB Disponibile per

PC CDROM 35.000

CAMPAIGN 2

Gioco di guerra strategico, seguito del famosissimo Campaign. Oltre 152 tipi diversi di veicoli equipaggiati con le più sofisticate armi da guerra come missili guidati e razzi intelligenti. R.H. 386SX 2MB Ram

PC CDROM 35.000

AMIGA 1MB 35.000

CAPITALISM

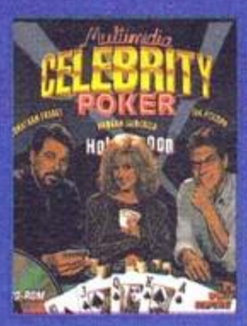
Con questa simulazione finanziaria, potrai definitivamente dimostrare la tua abilità della spaventosa guerra degli affari. Potrai scegliere il settore pmerceologico preferito e, partendo da zero, dovrai costruire il tuo Impero finanziario. Capitalism è caratterizzato da un realismo impressionante in quanto considera qualsiasi tipo di opportunità posiva o negativa esistente nella realtà. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 89.000

CASINO' TOUR CHAMPIONS

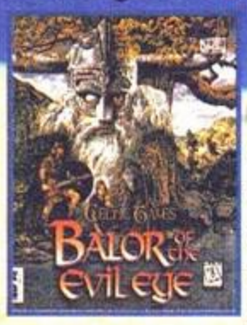
Una raccolta completa dei più famosi giochi tipici del casino', blackjack, baccarat, dadi, video poker, roulette e tanti altri. Possibilità inoltre di gioco via network e via modem.

PC CDROM 55.000



CELEBRITY POKER

In questa simulazione di poker, puo addirittura giocare contro attori famosi come Johnathan Frakes (Star Trek) ed altri ancora. Immagini in full motion video e sonoro digitalizzato ne arricchiscono la giocabilità portandolo ad essere uno dei migliori giochi del suo genere. PC CDROM 79.000



CELTIC TALES: BALOR OF THE EVIL EYE

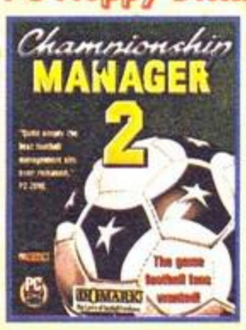
Dalla KOEI, casa specializzata nella creazione di giochi strategici, un vero capolavoro ambientato in Irlanda all'epoca dei Celti. Fino ad 8 personaggi contemporaneamente fino a giocatori. R.H. 386 + 2MB.

PC CD ROM 93.000

CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 95

Stupendo manageriale di calcio. Contiene tutto il campionato italiano 94-95 serie A e B comprese le coppe europee. Compravendita giocatori, definizione delle tattiche di gioco e delle formazioni sono alcune delle strategie che se adottate con accuratezza ti permetteranno di vincere il campionato! R.H. (vers.PC): 386DX, 2MB, VGA.

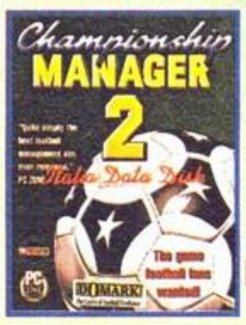
PC Floppy Disks 29.000



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

La più bella simulazione manageriale di calcio mai vista fino ad ora. OLTRE 4000 calciatori ognuno con le sue personali caratteristiche e statistiche. La moltitudine di opzioni selezionabili ne rende praticamente impossibile fornirvene un elenco. Il gioco ha praticamente tutte le possibilità immaginabili!

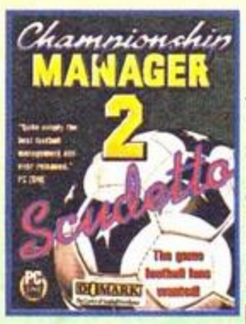
PC CDROM 79.000



CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALIA DATA DISK

Finalmente il data disk contenente campionato italiano aggiornato agli ultimissimi trasferimenti di novembre!!

PC CDROM 49.000



CHAMPIONSHIP MANAGER 2 SCUDETTO

Versione completamente in ITALIANO con tutte le squadre aggiornate all'unltimo calcio-mercato di novembre. IL TOP DELLA SIMULAZIONE MANAGERIALE CALCISTICA.

PC CDROM 95.000

CHAOS CONTROL

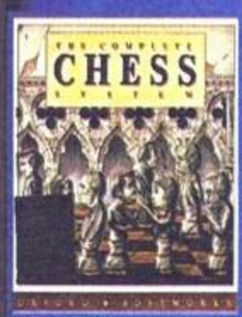
Prodotto interamente con Silicon Graphics vi immerge in una fantastica epopea futuristica in cui si mescolano cybercultura, viaggio virtuale e grafica Manga. Al comando di un'astronave, le vostre missioni vi porteranno a vivere una fantastica avventura. MANUALE IN ITALIANO. R.H.486 4MB Ram

PC CDROM 89.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

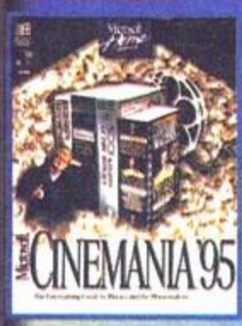
Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504



COMPLETE CHESS SYSTEM

Contiene oltre 15000 partite tratte dai campionati mondiali. Data base con 300.000 posizioni di aperture con possibilità di gioco contro il computer con infiniti livelli di difficoltà oppure contro un altro avversario.

AMIGA 1MB 65.000
PC CDROM 35.000



CINEMANIA 1995

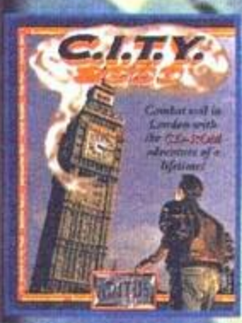
Eccezionale enciclopedia del cinema. Contiene 4000 biografie, 1000 immagini tratte da film, 168 clips tratte dai dialoghi dei film, 139 colonne sonore e 20 videoclips di film. Il tutto riepilogante 80 anni di cinema. R.H.: 386DX + 4MB , SUPERVGA E WIN 3.1.

PC CDROM 79.000

CINEMANIA 1996

Dalla Microsoft la nuova edizione della più bella enciclopedia del cinema esistente.Oltre 2500 fotografie, 1175 FILMS, e 4000 biografie: lo spettacolo è assicurato. R.H. 386 + 8MB, Windows 95 SVGA.

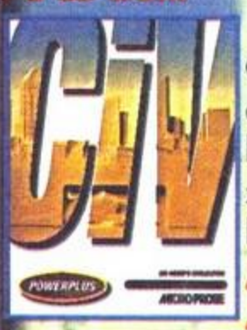
PC CDROM 85.000



CITY 2000

Avventura genere spionaggio caratterizzata dalla grafica digitalizzata. Mappe dettagliate, sonoro digitalizzata ed animazioni in tempo reale ti conducono nella vita quotidiana di Londra nei panni di un agente segreto americano. R.H. 386DX + 2MB

PC CD ROM 79.000



CIVILIZATION

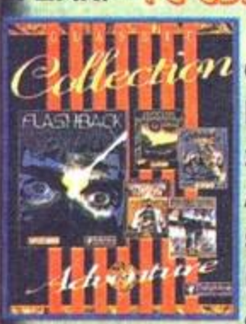
Gioco di strategia. Guida la tua civiltà alla conquista del mondo sviluppando le tue tecnologie dall'invenzione della ruota alla scoperta della bomba atomica.

AMIGA 1200 65.000
AMIGA 1MB 39.000
PC CDROM 39.000

CIVIL WAR

La più bella simulazione strategica ispirata alle Guerre di Secessione americane tra Nord e Sud. Costruisci il tuo esercito, accedi a qualsiasi informazione grazie al potente database e ... vinci la battaglia! R.H. 386/DX + 4MB RAM. Si gioca anche con LINK!

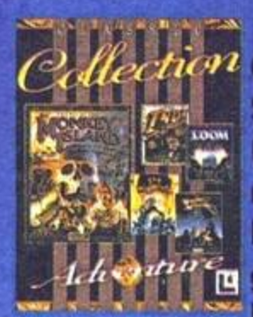
PC CDROM 79.000



CLASSIC COLLECTION DELPHINE

COMPILATION CONTENENTE: FLASHBACK (Avventura a scorrimento orrizontale con oltre 200 livelli), ANOTHER WORLD (Avventura come sopra), CRUISE FOR A CORPSE (Avventura grafica genere poliziesco ambientata su una nave nel Mediterraneo), OPERATION STEALTH (Avventura grafica di spionaggio stile James Bond), FUTURE WARS (Avventura grafica ambientata nel futuro). REQUISITI HARDWARE (vers.PC): 386 DX + 2MB RAM.

PC Floppy Disks 49.000



CLASSIC COLLECTION LUCAS

COMPILATION CONTENENTE: THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Avventura grafica ambientata nell'Isola dei Pirati), INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA (Avventura grafica ispirata al famoso film), LOOM (Avventura grafica genere fantasia ove si impersona un Mago), ZAC Mc KRACKEN (Avventura grafica ambientata nel futuro) MANIAC MANSION (Avventura grafica ambientata nei giorni nostri con oltre 400 oggetti da scoprire!). REQUISITI HARDWARE (vers.PC): 386DX + 2MB.

PC Floppy Disks 49.000
AMIGA 1MB 49.000

CLASSIC COLLECTION VELOCITY

COMPILATION CONTENENTE: JET FIGHTER 2 (Simulatore di volo del F23 - TACTICAL FIGHTER), JET FIGHTER 2 MISSION PACK (data disk con 125 missioni), JET FIGHTER 2 CLUE BOOK (contiene i trucchi e le strategie di volo), SPECTRE (Simulatore di volo spaziale a grafica poligonale). R.H.: 386 DX + 1MB RAM + VGA.

PC CD ROM 35.000
PC Floppy Disks 35.000

CLUB FOOTBALL: THE MANAGER

Stupendo manageriale di calcio CON MANUALE IN ITALIANO .Stabilisci le tattiche, amplia il tuo stadio, organizza l'allenamento e la preparazione della tua squadra. Vasta sezione manageriale con compra-vendita di giocatori. R.H.: 386DX + 2MB RAM.

PC Floppy Disks 69.000
AMIGA 1MB 59.000

COALA

Una fantastica simulazione di elicottero finalmente disposibile anche su Amiga. Visuale a 360°, scenario editor per personalizzare le missioni, 4 differenti elicotteri: AH64A, MI-28 HAVOC, MI35 MIND e AH-88 COALA.

AMIGA 1MB AMIGA 1200 59.000

COMBAT AIR PATROL

Una simulazione di volo senza precedenti. Ambientato nella guerra del Golfo, piloterai un F14 o un FA18. Oltre 11000 Km da esplorare ed oltre 1000 diversi obiettivi . Grafica digitalizzata ad alta risoluzione. R.H. 486DX + 4MB

PC CDROM 75.000
PC Floppy Disks 69.000

COMBAT CLASSIC 3

GUNSHIP 2000 (Simulatore di volo del piu' potente e versatile elicottero americano),CAMPAIGN (gioco di guerra strategico ambientato nella II Guerra mondiale),HISTORYLINE (Strategico di guerra ambientato nella I Guerra mondiale).R.H. 386DX + 2MB

PC Floppy disks 65.000
PC CDROM 65.000
AMIGA 1MB 65.000

RIVERBOAT CARD GAMES

Contiene oltre 1000 diversi giochi di solitario a carte. Grafica digitalizzata e le istruzioni complete di gioco di tutti i solitari con diversi livelli di difficoltà. R.H. 386 + 2MB + WINDOWS

PC Floppy Disks 45.000
PC CD ROM 45.000

CONQUEROR A.D. 1086

Dalla SIERRA un eccezionale simulazione di guerra medievale con fasi tattiche e fasi di azione in soggettiva. Un vero capolavoro di grafica e sonoro. R.H. 486+8MB+SVGA.

PC CDROM 129.000

COVER GIRL STRIP POKER

Uno stupendo Stip Poker caratterizzato da un elevato livello di giocabilità e da immagini in animazione altamente piccanti. VM.18.

PC CD ROM 27.000

COMMAND & CONQUER

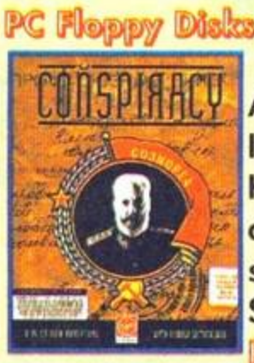
Un vero capolavoro dagli stessi produttori di DUNE 2, questo fenomeno della strategia applicata alla realtà virtuale vi "incollerrà" al monitor per ore ed ore di gioco entusiasmante. R.H. 486 + 4MB

PC CDROM 99.000

COMMAND ADVENTURE STARSHIP

Simulazione spaziale. Gioco che miscela azione e strategia in un cocktail veramente appassionante. Possibilità di utilizzare oltre50 astronavi e più di 80 tipi differenti di armamenti per conquistare 50 pianeti. Sonoro digitalizzato con qualità CD.R.H. 386 SX 33 2MB Ram

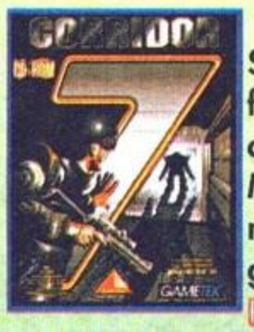
PC Floppy Disks 55.000



CONSPIRACY

Avventura grafica genere spionaggio. Impersonando un alto ufficiale del KGB, devi indagare per sventare un colpo di stato. Ricco di colpi di scena sono e immagini digitalizzate. REQUISITI HARDWARE: 386 DX + 2 MB

PC CDROM 99.000



CORRIDOR 7

Sparatutto arcade ambientato nel futuro. Lo scopo del gioco è di distruggere gli alieni provenienti da Marte. Dagli stessi autori di DOOM non poteva essere altro che un ottimo gioco! R.H. 386DX + 2MB

PC Floppy Disks 55.000
PC CDROM 55.000

CURSE OF ENCHANTIA

Avventura grafica ambientata nel fantastico mondo di Enchantia. Il tuo personaggio dovrà affrontare innumerevoli pericoli, difficili enigmi per sconfiggere la malvagia strega

AMIGA 1MB 29.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

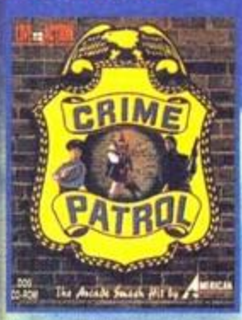
COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

CREATURE SHOCK

Avventura spaziale ambientata nel 22° secolo. Alla ricerca di un altro pianeta abitabile, ti imbatterai contro centinaia di alieni ostili. Grafica e sonoro a livelli talmente elevati che devono essere provati per essere creduti. R.H. 486DX+4MB.

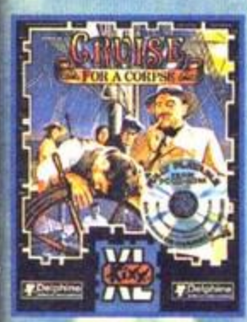
PC CDROM 69.000



CRIME PATROL

Si tratta di un fantastico Thriller con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattività con un film, decidendo la trama a seconda dei passi che si compiono. Requisiti hardware: 386SX + 1MB RAM.

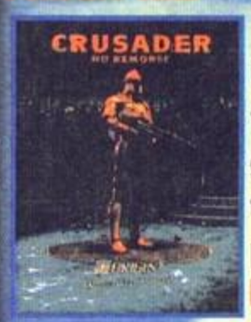
PC CDROM 79.000



CRUISE FOR A CORPSE

Avventura grafica ambientata su di una nave da crociera. Ti ritroverai nei panni di un ispettore di Polizia a dover indagare sull'omicidio di un passeggero. Ispirata ad uno dei più famosi romanzi "gialli" con un nuovissimo sistema "cinematico" per le animazionil. R.H. 386 SX 2MB

PC CDROM 35.000
PC Floppy Disks 35.000
AMIGA 1MB 35.000



CRUSADER: NO REMORSE

Uno stupendo sparatutto con visuale tridimensionale stile Syndicate. La grafica in SuperVga ed il sonoro digitalizzato conferiscono un realismo pressochè unico

PC CDROM 105.000

CYBERIA

Avventura spaziale. Il gioco si svolge alternando sequenze di simulazione di volo spaziale a fasi di sparatutto e fasi di avventura in 3D. Lo scopo del gioco è quello di distruggere gli alieni che hanno invaso la terra. R.H.: 486DX+4MB

PC CDROM 99.000

CYBERSPEED

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile delle corse automobilistiche. Animazioni in texture mapping poligonale. Possibilità di gioco in multiplayer. SDcelta tra 8 veicoli futuristici che si contenderanno la vittoria su 11 diversi percorsi in 15 mondi cibernetici. PC CDROM 109.000

CYBERSTRIP BLACKJACK

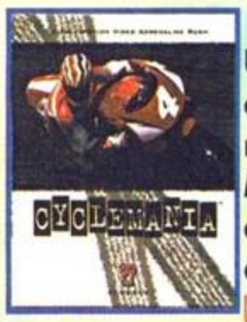
Incredibile Strip BlackJack completamente digitalizzato e con filmati in full motion.

PC CDROM 79.000

CYBERSTRIP POKER

Incredibile Strip Poker completamente digitalizzato e con filmati in full motion.

PC CDROM 79.000



CYCLEMANIA

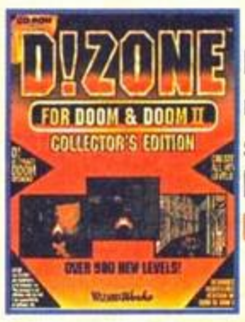
Una emozionante gara motociclistica caratterizzata da oltre 400 MB di filmati reali e 6 diversi titpi di Moto. Miriadi di ostacoli e diversi livelli di difficoltà lo rendono un gioco più che appassionante. R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 59.000

D - 1000

Oltre 1000 nuovi livelli ed utilities per Doom e Doom 2. Nuove armi, Nuovi nemici, e tanto altro ancora.

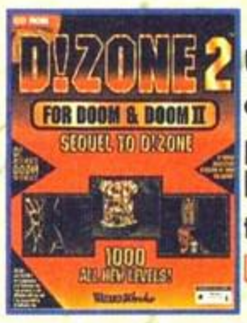
PC CDROM 49.000



D-ZONE COLLECTORS

Data disk per DOOM e DOOM 2 con mappe, nuovi livelli ed editor. La versione CDROM contiene oltre 900 livelli.

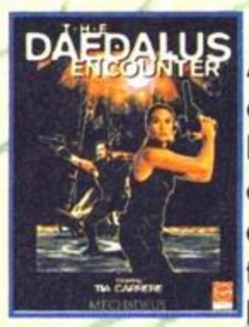
PC CDROM 59.000



D-ZONE 2

Ulteriori 1000 nuovi livelli per DOOM e DOOM 2 ed una nuova utility che permette di aggiungere nuovi ostacoli, modificare i livelli di difficoltà, e tante altre ulities.

PC CDROM 65.000



DAEDALUS ENCOUNTER

Avventura spaziale con oltre 2 ore di digital video ed animazioni 3D. Diverse trame a seconda delle scelte che si effettuano durante il gioco, attraverso 3 livelli di difficoltà. Un titolo da non perdere. R.H. 486 8MB Ram MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 99.000

DAEMONSGATE

Gioco di ruolo ambientato in un'epoca fantastica. Oltre 3000 schermate ed un dizionario di oltre 70000 vocaboli lo rendono un best seller nel suo genere. Include anche una videocassetta VHS. R.H.:386SX +1MB.

PC CDROM 75.000

DARK FORCES

Sparatutto arcade della serie "Guerre Stellari". Gioco di proporzioni realmente eccezionali con grafica e sonoro degne del film che ha sottolienato il successo da oltre 15 anni. Oltre 10 tipi di armi da fuoco e un numero di livelli impressionante lo rendono un gioco unico nel suo genere. R.H.: 386DX + 8 MB RAM.

PC CDROM 89.000

DARKER

Un fantastico gioco di simulazione-sparatutto ambientato in un paesaggio futuristico. La caratteristica fondamentale è la incredibile grafica 3D la cui realizzazione ha richiesto addirittura 4 ANNI! R.H. 486 + 8MB MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 75.000
PC Floppy Disks 75.000

DARKMERE

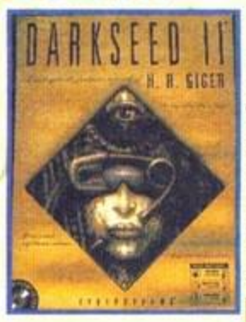
Avventura grafica tridimensionale isometrica. In un mondo fantastico devi uccidere il grande drago per potere avere libero accesso al trono. MANUALE E SCREEN TEXT IN ITALIANO.

AMIGA 1MB 49.000

DARKSEED

Splendida avventura Fantascientifica. Al risveglio da una notte piena di incubi ti ritroverai in una dimensione parallela. piena a di mostri terrificanti. Numerose locazioni da esplorare in entrambi i mondi, enigmi da risolvere, interattività con i personaggi del gioco, oltre ad un'eccezionale grafica ispirata ad una famosissima serie cinematografica ne fanno un titolo da non perdere. R.H. 386DX 4MB.

AMIGA 1MB 35.000
PC CDROM 35.000



DARKSEED 2

Il seguito del più bel psycho-thriller del 1994 ora arricchito da grafica e sequenze cinematiche veramente incredibili e tali da rendere l'avventura interattiva semplicemente appassionante. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 119.000

DARKSIDE OF XEEN

Della serie Might & Magic, si tratta di un' avventura stile fantasy con visuale in prospettiva e sequenze grafiche cinematografiche. Centinaia di mostri ed oggetti . R.G. 386 + 2MB.

PC Floppy Disks 49.000

DARKSUN: SHATTERED LANDS

Gioco di ruolo della SSI con ambientazione in epoca fantastica della serie Dungeons & Dragons. Dopo aver creato il tuo team di battaglia, devi esplorare un mondo immaginario abitato da mostri e maghi. Azione e suspense continua! R.H. 386DX + 2MB.

PC Floppy disks 49.000
PC CD ROM 49.000

DARKSUN: WAKE OF THE RAVENGER

Gioco di ruolo della SSI con ambientazione in epoca fantastica della serie Dungeons & Dragons. Dopo aver creato il tuo team di battaglia, devi esplorare un mondo immaginario abitato da mostri e maghi. Azione e suspense continua! R.H. 386DX + 2MB.

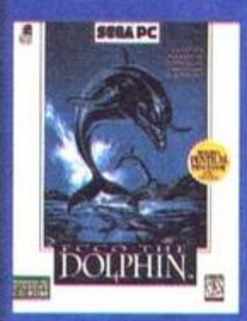
PC Floppy disks 49.000
PC CD ROM 49.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

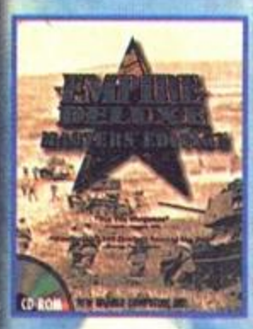
Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

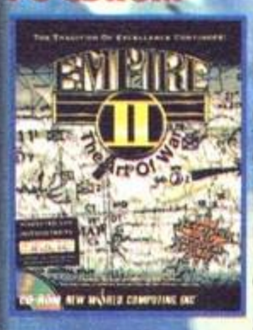


ECCO THE DOLPHIN
Uno dei maggiori successi della Sega finalmente convertito su furmota PC CDROM. Un platform game realizzato con una sublime grafica SVGA ed arricchito di oltre 30 nuovi livelli rispetto alla versione Megadrive. R.H. Pentium 60 + 8MB.
PC CDROM 109.000

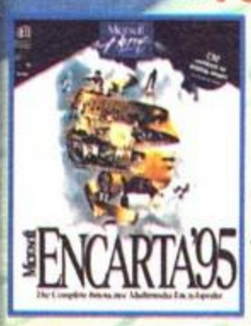
ELDER SCROLL: THE ARENA
Gioco di ruolo in soggettiva ambientato in un'epoca fantastica. Puoi scegliere tra 18 personaggi diversi, 80 magie ed oltre 2500 oggetti magici attraverso 400 diverse città. R.H.: 386DX + 4MB.
PC CDROM 99.000



EMPIRE DE LUXE
Gioco di guerra strategico ambientato durante la II Guerra mondiale. E' uno dei classici del genere Wargame, caratterizzato da grafica Hi-res, vari livelli di difficoltà e la possibilità di gioco via modem o link fino a 6 persone.
PC CDROM 63.000

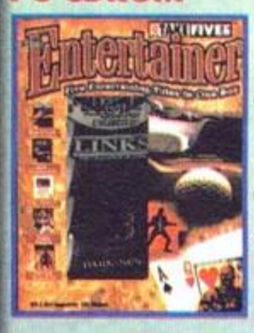


EMPIRE 2
Finalmente una simulazione strategica di guerra di versa dal solito. In questo gioco infatti è possibile rivivere non solo le più famose battaglie di Napoleone, Mussolini, Chrcill e tanti altri, ma si può addirittura crearne sempre nuove adottando nuovissime tecnologie ed applicando sempre n uove strategie grazie al fantastico scenario editor ed ai suoi molteplici controlli. Il tutto ovviamente circondato da una sontuosa grafica che conferisce al gioco effetti veramente ultra-realistici. PC CDROM 83.000

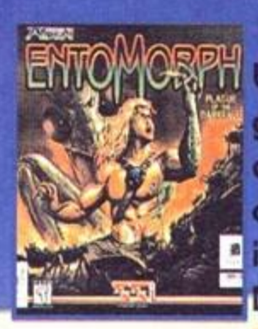


ENCARTA 1995
ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE. 26000 ARTICOLI, 8000 IMMAGINI, 800 MAPPE, 100 ANIMAZIONI 8 ORE DI SONORO. R.H.: 386SX + 4MB RAM. WINDOWS 3.1
PC CDROM 79.000

ENCARTA 1996
Dalla Microsoft la nuova edizione della più bella enciclopedia multimediale mai esistita. Completamente aggiornata e sempre più ricca di nozioni ed illustrazioni, offre anche una selezione di menù aggiuntiva per renderne sempre più piacevole la consultazione. R.H.486 + 8MB + WINDOWS 3.1 o 95.
PC CDROM 135.000

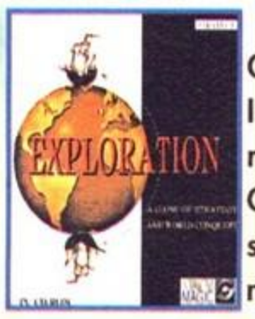


ENTERTAINER
Compilation contenente: ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED (automibilismo), LINKS THE CHALLENGE (sim. Golf), KING QUEST 6 (evventura), TRUMP CASTLE 3 (giochi casino'), DARK SUN:SHATTERED LANDS (strategia).
PC CDROM 55.000

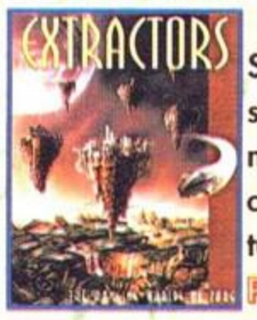


ENTOMORPH
Una stupenda avventura fantasy stile gioco di ruolo prodotta dalla SSI ambientata in un mondo diabolico ove le creature vengono trasformate in orribile insetti giganti mutanti. Disponibile per:
PC CDROM 89.000

EURO SOCCER
Uno dei migliori giochi di calcio. Opzione per 2 giocatori, modalità torneo o arcade, 64 squadre appartenenti ad 8 nazioni diverse con punti di forza e debolezze variabili .Calci di rigore, rovesciate, scivolate, colpi di testa, il tutto con un realismo semplicemente incredibile! Manuale e gioco IN ITALIANO
PC CDROM 29.000



EXPLORATION
Gioco di strategia e di conquiste. Impersonerai 5 dei più famosi esploratori della storia, da Cristoforo Colombo a Vasco de Gama con possibilità di creare anche nuovi personaggi. Solo un giusto bilanciamento di rapporti tra il Popolo, la Chiesa e l'Esercito ti permetterà di procedere con successo lungo le lunghissime tappe del gioco. Opzione per 4 giocatori. PC CDROM 99.000



EXTRACTORS
Stupenda platfor ove guiderai una squadra di minatori attraverso 24 mondi sospesi nello spazio alla ricerca di nuove risosre minerarie per il tuo pianeta Zarg. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 69.000

F-14 TOMCAT + 5 GIOCHI
Il famoso simulatore di volo dedicato al F14 in raccolta con i seguenti giochi: EPIC BASEBALL, LOST IN SPACE, MAJOR STRIKER, BANANOID e STARFIRE.
PC CDROM 29.000

F15-STRIKE EAGLE 2
Versione speciale del famoso simulatore di volo dedicato al F15 comprendente anche le missioni dedicate all'operazione DESERT STORM. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi.
PC CDROM 35.000

F15 STRIKE EAGLE 3
Simulatore di volo dedicato al famoso F15. Innumerevoli missioni metteranno a dura prova la tua abilità di pilota e mitragliere. A disposizione tantissime armi intelligenti. R.H.: 386 + 4MB RAM.
PC CDROM 39.000

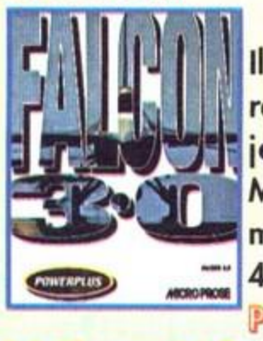
F-19 STEALTH FIGHTER
Stupendo simulatore di volo dedicato al F19 caratterizzato da una incredibile quantità di opzioni ed accessori selezionabili tale da portare il gioco ad un altissimo livello di realismo. Decine di missioni ambientate dal Golfo Persico all'Europa Centrale.LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi.
PC CDROM 35.000

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION
Dalla Domark, una gara automobilistica professionale. Puoi ripercorrere i 16 Gran Premi reali impersonando uno dei veri piloti di F1 appartenente ad uno degli 8 Team ufficiali. 3 livelli di difficoltà in varie condizioni ambientali con possibilità di gioco per 2 giocatori.
AMIGA 1MB 59.000

FORMULA 1 GRAN PRIX 2
Non esistono parole per descrivere questo vero e proprio capolavoro della simulazione automobilistica, curata nei minimi particolari sia grafici che audio.
PC CDROM 109.000

FORMULA 1 GRAN PRIX MANAGER
La versione manageriale del noto gioco di formula 1, grazie alle molteplici opzioni Vi trasmetterà le sensazioni del mondo dorato di uno degli sport più famosi del mondo.
PC CDROM 109.000

FADE TO BLACK
Il seguito di Flashback: grazie agli effetti grafici veramente unici ed alla visuale isometrica a 360° in prospettiva, la tua abilità e le tue capacità intuitive saranno messe a dura prova nell'infinito labirinto di allocazioni che dovrai visitare per giungere con successo alla fine del gioco.
PC CDROM 105.000



FALCON 3.0
Il più bel simulatore di aerei da guerra mai realizzato. Piloterai fino ad 8 jets nelle più famose battaglie in Medio Oriente. Possibilità di gioco via modem o via Link-cable. R.H. 386 + 4MB RAM.
PC CDROM 39.000
PC Floppy Disks 39.000

FATAL RACING
Uno dei giochi di corse automibilistiche più atteso dell'anno. 8 scuderie e 16 diversi automezzi si contenderanno il titolo mondiale senza esclusione di colpi. Possibilità di gioco via modem o via network fino a 16 giocatori!. MANUALE IN ITALIANO.
PC CDROM 89.000

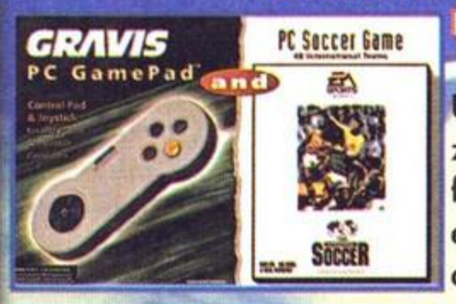
COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Ogni commenti è superfluo. Si tratta del miglior gioco di calcio attualmente presente su Amiga e Pc. R.H.: 486DX + 4MB RAM.(vers.PC disks), 486DX + 8MB (vers. CDROM).

PC Floppy Disks 49.000
PC CDROM 49.000

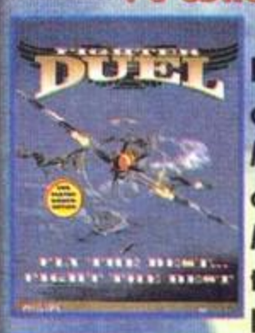


FIFA INT. SOCCER +JOYPAD GRAVIS

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di calcio ed un joypad a 4 tasti della Gravis provvisto di levetta per trasformarlo in Joystick!. PC CDROM 99.000

FIFA INTERNERNATIONAL SOCCER 1996

Sembra impossibile ma è una versione ancora più bella del Fifa 95!! La nuova tecnologia Virtual Stadium, offre un nuovo angolo di visuale: la telecamera sul pallone!. Oltre 3500 giocatori ed i 12 migliori campionati mondiali il tutto con commenti sonori dei più noti telecronisti! PC CDROM 99.000



FIGHTER DUEL

Parteciperai ad eccezionali duelli aerei nei cieli della Seconda Guerra Mondiale! 8 diversi nemici guidati dal computer oppuro un avversario via Modem. 8 livelli di difficolta e grafica tridimensionale a 360°! MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 83.000

FINAL APPROACH 5.0

Dedicato agli utenti per i quali il pilotaggio simulato di un CESSNA, di un LEARJET o di un A320 è indissociabile dalla realtà dei documenti effettivi per l'avvicinamento, Questo programma vi offre tutti i documenti necessari per aiutarvi a perfezionare la vostra tecnica, facendovi vivere emozioni nuove ed esperienze appasionanti con Flight Sim. 5, ATP, A320 e tutti gli altri simulatori.

PC CDROM 55.000

FLASHBACK

Eccezionale avventura grafica a scorrimento. Ti ritroverai in un mondo alieno popolato da esseri malvagi. A te il compito di ritrovare la via di casa. Splendide le sequenze cinematiche che caratterizzano questa vresione per CDROM. R.H. 386 4MB Ram

PC CDROM 79.000

FLIGHT SIMULATOR 5.1

La nuova versione per CDROM include più di 250 nuovi aeroporti, nuove cockpits, nuove condizioni ambientali (nebbia ecc), grafica REALE digitalizzata! Suoni molto più realistici, possibilità di gestione volo strumentale

PC CDROM 129.000
PC Floppy Disks 79.000

FLIGHT SIMULATOR 5 PACK

Una incredibile raccolta per amanti della simulazione di volo: FLIGHT OF THE INTRUDER, JETFIGHTER 2, FALCON AT, SUPER VGA HARRIER e FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT.

PC CDROM 65.000

FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP

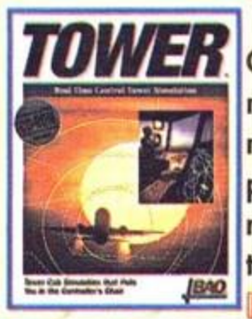
Questa stupenda utility dedicata a Flight Simulator 5.X ti permette di creare qualsiasi aereo editando addirittura le caratteristiche di volo, piani di volo, colori ecc.

PC CDROM 97.000

FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT

Centinaia di pzioni aggiuntive per Flight simulator 5.X. Grazie alle molteplici clip arts contenute, potrete creare nuovi scenari, nuove cockpit, nuovi aerei e personalizzare al massimo le vostre missioni. Disponibile per

PC CDROM 39.000



FLIGHT SIMULATOR TOWER

Ora la responsabilità della vita di migliaia di passeggeri è nelle tue mani. Visuale digitalizzata a 360° ti permette il controllo totale delle operazioni di smistamento dell'intenso traffico aereo. nei pricipali aeroporti.

PC CDROM 119.000

FLIGHT PACK 2

Stupenda compilation contenente: MIG 29 Fulcrum, F19 STEALTH FIGHTER, FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT.

PC CDROM 49.000

FLIGHT UNLIMITED

Stupendo simulatore di volo caratterizzato da un incredibile realismo grafico grazie al nuovo procedimento di texture mapping 3D . Un vero "must" per tutti gli appassionati di simulazione.

PC CDROM 85.000

FLY HARDER

Uno stupendo gioco di abilità nel quale, al comando della vostra navicella spaziale, dovrete raccogliere delle sfere di energia e lanciarle al centro di reattori atomici che minacciano la vita sul vostro Pianeta. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO.

AMIGA CD 32 39.000

FOOTBALL LIMITED

Stupendo gioco di calcio manageriale ove puoi controllare contemporaneamente sia come allenatore che come presidente che come direttore finanziario adottando le migliori strategia usufruendo delle centinaia di opzioni selezionabili. La speciale tecnologia impiegata in questo gioco permette al computer di "ragionare" con un realismo UNICO!

PC CDROM 99.000

FRANKENSTEIN

Basato sulle famose serie di film, questa avventura caratterizzata da una grafica renderizzata in 3D e dalla possibilità di interpretare vari personaggi con ruoli diversi, Vi permetterà di pilotare il gioco addirittura dal punto di vista del mostro. R.H. 486+4MB PC CDROM 99.000

FULL THROTTLE

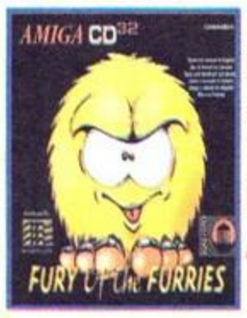
FINALMENTE DISPONIBILE LA VERSIONE COMPLETAMENTE PARLATA IN ITALIANO!!

PC CDROM 119.000

FURY 3

Dalla Microsoft il gioco che rivoluzionerà l'era del gioco isometrico su PC. L'unico vero videogame realizzato con tecnologia a 32 bit per un'azione non-stop. SCENOGRAFIE ED IMMAGINI MAI VISTE PRIMA! R.H. 486 DX + 8MB

PC CDROM 99.000



FURY OF THE FURRIES

Un Platform dalla grafica semplicemente incredibile e composto da oltre 100 LIVELLI. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

AMIGA CD 32 39.000

FX FIGHTER

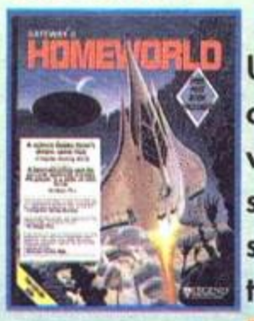
Il "Picchiaduro" destinato a rivoluzionare il mondo del proprio genere!. Combattimenti mozzafiato con grafica in 3D texture mapping, tecnologia "motion capture" per una grafica in animazione mai vista prima, il primo prodotto ad utilizzare la tecnologia BRENDER, oltre 40 DIVERSE MOSSE per ogni personaggio. Gioco per 1 o 2 giocatori. R.H. 486+4MB.

PC CDROM 77.000

GABRIEL KNIGHT 2

In questo gioco surreale, Vi troverete invischiati in una storia estremamente piacevole da giocare. Avrete la possibilità di controllare due personaggi ed agento interattivamente con essi percorrerete questo stupendo film interattivo modificandone la trama a seconda delle decisioni intraprese.Disponibile per:

PC CDROM 109.000



GATEWAY 2: HOMEWORLD

Una stupenda avventura interattiva ove dovrai difendere la terra dall'invasione di un popolo alieno. Grafica stile cartole animato, spettacoli sequenze in animazione ed una trama coinvolgente. R.H. 386 + 2MB.

PC CDROM 99.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

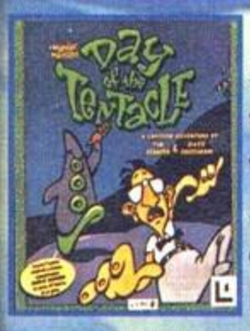
COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504

DAWN PATROL

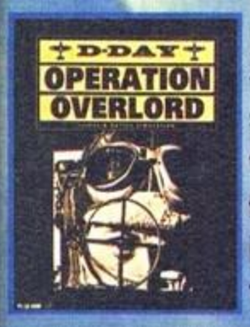
Simulatore di volo ambientato nella I Guerra Mondiale. 13 tipi di aerei compreso il famoso Fokker del Barone Rosso. Battaglie all'ultimo sangue in un gioco praticamente interminabile. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB.

PC Floppy disks 79.000
PC CD ROM 79.000
AMIGA 1MB 65.000



DAY OF TENTACLE

Splendida avventura grafica stile cartone animato. Mille stranezze, mille trabocchetti, comicità assicurata dagli splendidi dialoghi in italiano, per uno dei titoli migliori mai prodotti dalla Lucas. All'interno del gioco stesso un'incredibile sorpresa.... R.H. 286 1MB. PC CDROM 49.000



D-DAY OPERATION OVERLORD

Splendida simulazione di volo basata su episodi realmente accaduti durante la II Guerra Mondiale. Oltre 130 fotografie digitalizzate. Puoi pilotare i leggendari Spitfire, Mustang, Typhoon, con dettagli grafici curati nei minimi particolari.

PC CDROM 64.000

DEATH GATE

Avventura fantasy. Ricerca le antiche conoscenze del mondo che sono andate perdute. Affronta queste terre mistiche, ricche di elfi, maghi, draghi e morti viventi, interagendo con oltre 40 personaggi. Splendida la grafica SVGA e le voci digitalizzate. R.H. 386 SX 33 4MB PC CDROM 95.000

DEFENDER OF THE EMPIRE

data disk del famoso TIE FIGHTER, simulatore di volo ispirato al film Guerre Stellari. Tantissime missioni aggiuntive per continuare la difesa dell'Impero. Richiede Tie Fighter.

PC Floppy disks 39.000

DEFINITIVE WARGAME COLLECTION

Una fantastica collection dedicata agli amanti del genere wargame: DECISIVE BATTLES of the AMERICAN CIVIL WAR vo. 1, 2 e 3; GOLD OF THE AMERICAS; BATTLEFRONT; REACH FOR THE STARS; WARLORDS; CONQUEST OF JAPAN; D-DAY:The Beginning of the End; GLOBAL DOMINATION; WHEN TWO WORLDS WAR; BATTLES OF NAPOLEON; SWORD OF ARAGON; WARGAME CONSTRUCTION SET 2: TANKS. Inoltre contiene 26 scenari aggiuntivi per Battles of Napoleon, 40 per Wargame Construction set 2, 27 per Decisive Battles of American Civil War e 37 per Battlefront!! PC CDROM 75.000

DESTRUCTION DERBY

Il gioco che ha fatto impazzire migliaia di assidui frequentatori delle sale giochi ora è finalmente disponibile anche su PC. La più bella simulazione di STUNT CARS mai vista prima. Grafica cinematografica digitalizzata con azioni ed incidenti mozzafiato. Possibilità di gioco anche a mezzo LINK per una gara testa a testa. R.H. 486DX2-66 + 8MB.

PC CDROM 99.000

DOOM 1 & 2 TOOLKIT

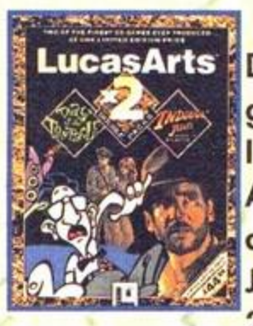
Contiene oltre 900 nuovi livelli per DOOM. Nuove grafiche e nuovi effetti sonori. Comprende anche l'editor per nuovi livelli e per la grafica linclusi trucchi e cheat mode.

PC CDROM 35.000

DOOM EXPLOSION + UTILITIES

Oltre 1200 nuovi livelli, cheats, programmi ed utilities dedicati a Doom e Doom 2.

PC CDROM 49.000



DOUBLE PACK-LUCAS ARTS

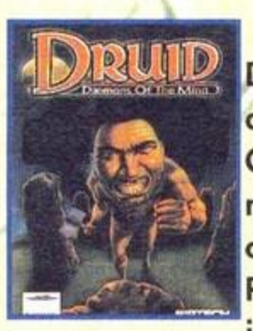
DAY OF THE TENTACLE (Avventura grafica ad alto contenuto umoristico), INDIANA JONES ALLA SCOPERTA DI ATLANTIDE (Avventura grafica. Il quarto episodio dedicato a Indiana Jones). REQUISITI HARDWARE: 386 + 2MB RAM.

PC CDROM 89.000

DRUG WARS

Avventura con tecnologia laser. Nei panni di un poliziotto della squadra anti-droga, devi sgominare i narcotrafficanti in Sud America. R.H. 386SX + 2MB RAM.

PC CDROM 63.000



DRUID

Dalla Mindscape un vero capolavoro del genere avventura interattiva. Oltre 100 allocazioni da esplorare realizzate con grafica renderizzata, oltre 10.000 frames di animazione. Possibilità di personalizzare al 100% il proprio personaggio . Visuale isometrica in 3D. Disponibile per:

PC CDROM 79.000

DUNGEON MASTER 2

Non si era ancora visto nulla di simile al mitico "The Legend of Skullkeep" Nuove incredibili creature daranno vita a combattimenti in tempo reale caratterizzati da una grafica semplicemente UNICA.

PC CDROM 89.000
PC Floppy Disks 79.000
AMIGA 1200 69.000

DUST

Una splendida avventura stile "punta e clicca" ambientata nel Vecchio West. Grafica tridimensionale digitalizzata texture mapping in tempo reale. Potrai interagire con oltre 40 persoaggi coinvolti in una storia ricca di misteri da risolvere. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 75.000

EARTHSIEGE

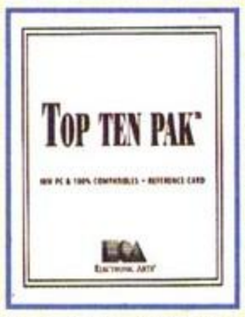
Simulazione di combattimento tra robots. Devi difendere la terra dall'invasione di violenti robots attraverso 45 missioni utilizzando molteplici tipi di armi. Grafica iper-dettagliata. R.H.:386DX+4MB.

PC CDROM 79.000

EARTHSIEGE EXPANSION DISK

Nuove missioni, nuovi personaggi e nuovi armamenti in questa entusiasmante espansione per Earthsiege.

PC CDROM 45.000



E.A. TOP TEN PACK

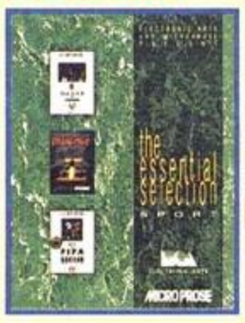
Compilations contenente KASPAROV'S GAMBIT, GRAND SLAM BRIDGE, PGA TOUR GOLF, SEAL TEAM, XENOBOTS, CHUCK YEAGER'sAIR COMBAT, WING COMMANDER 2, ULTIMA 7, INDIANAPOLIS 500 e THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES. R.H. 386 2MB Ram

PC CDROM 55.000

E.A. TOP TEN PACK 2

Compilations contenente WING COMMANDER DELUXE, SHADOWCASTER, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, GRAND SLAM BRIDGE 2, SECEN CITIES OF GOLD DELUXE ED., STARFLIGHT 2, KASPAROV'S GAMBIT, HEROES OF THE 357th, INDIANAPOLIS 500, PGA TOUR GOLF. R.H. 386 2MB Ram

PC CDROM 75.000



ELECTRONIC ARTS PACK 1

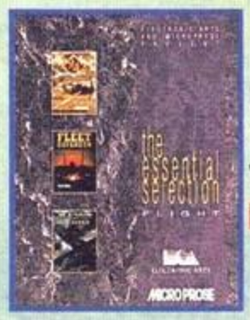
Una stupenda raccolta che contiene: FIFA INTERNATIONAL SOCCER, PGA GOLF 486 e FORMULA 1 GRAN PRIX.

PC CDROM 79.000

ELECTRONIC ARTS PACK 2

Una stupenda raccolta che contiene: TRANSPORT TYCHOON e THEME PARK.

PC CDROM 79.000



ELECTRONIC ARTS PACK 3

Una stupenda raccolta che contiene: 1942 P.A.W., F14 FLEET DEFENDER e WINGS OF GLORY.

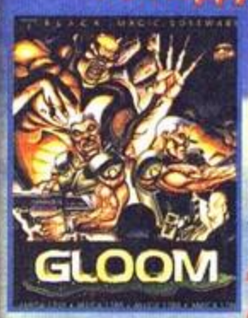
PC CDROM 79.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

GENGHIS KHAN 2
Sempre dalla KOEI questo gioco strategico ambientato in Mongolia. Puoi impersonare Geghis Khan, King John, Filippo II ed altri 12 "grandi" della storia. Scegli tra 16 compagnie militari incluso cavalieri, samurai ecc. Fino a 4 giocatori e possibilità di salvataggio fino a 5diverse posizioni di gioco. R.H. 386 + 2 MB. PC Floppy Disks 95.000

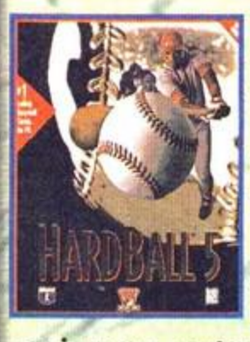


GLOOM
Stupendo sparatutto arcade stile DOOM. Oltre 20 livelli di azione non stop. Possibilità di split dello schermo per 2 giocatori. Grafica e sonoro veramente esaltanti!.
AMIGA 1200 57.000
AMIGA CD 32 59.000

GONE FISHIN
Eccezionale simulazione di pesca sportiva caratterizzata da centinaia di opzioni ed accessori selezionabili ed un realismo veramente impressionante. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 59.000

GREAT NAVAL BATTLE 4
Dalla SSI il favoloso seguito della più nota simulazione strategica di guerra navale. Nettamente migliorata sia la grafica che l'intelligenza artificiale del computer. Nuovi editor degli scenari per modificare le battaglie esistenti o crearne delle nuove. Oltre 130 navi. Opzione per personalizzare al massimo sia le visuali che il gioco. R.H. 386+8MB.
PC CDROM 115.000

HAMMER OF THE GODS
Gioco di ruolo ispirato alle leggende vichinge.Dovrai affrontare mille peripezie per ottenere il diritto di essere ammesso nel Vahalla, il mondo degli Dei.R.H. 386 SX 4MB
PC CDROM 85.000



HARDBALL 5
La più bella simulazione di Baseball mai vista prima. Oltre 800 giocatori con relative statistiche aggiornate al campionato 1995, 40 diversi Stadi, 10 livelli di difficoltà, opzione per gioco in Link o via Modem, l'utilissima funzione di PLAYER EDITOR per aggiornare costantemente o per creare nuovi giocatori. R.H. 486DX + 8MB.
PC CDROM 109.000

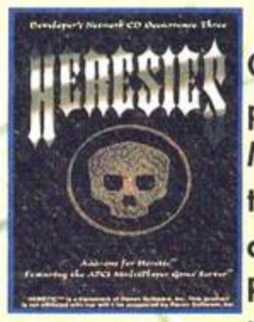
HAVOC
Un entusiasmante gioco di combattimento futuristico sviluppato su 35 livelli e 80 diversi tipi di mezzi nemici. Grafica tridimensionale in prima persona stile Doom con possibilità di gioco via modem e via Network. 2 CD in dotazione nello stesso pacchetto per poter attivare fin da subito l'opzione Multiplayer. Include già anche la versione per Machintosh. R.H. 486DX2 + 8MB ram.
PC CDROM 109.000

HARPOON 2 DELUXE
Uno dei migliori simulatore di guerra strategica ora in confezione speciale con 30 nuovi scenri ed un esclusivo SCENARY EDITOR. R.H.386 + 4MB
PC CDROM 99.000

HEART OF DARKNESS
Dagli ideatori di Another World, un ennesimo capolavoro espresso in questa avventura caratterizzata dalle animazioni pre-renderizzate tanto da portare a 1400 frame pr ogni personaggio! La Virgin, distributrice , ha previsto una produzione di 1 milione di pezzi!.
PC CDROM 119.000

HELL
Incredibile quanto stupefacente avventura grafica ambientata nell'anno 2095. Impersonando un fuggitivo contro lo Stato dovrai provate la tua innocenza. Il gioco è arricchito da grafica ad alta risoluzione e da filmati in full-motion. R.H:386+4 MB.
PC CDROM 49.000

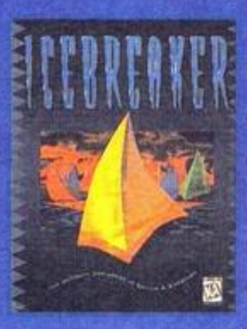
(HEXEN) HERETIC 2
Una splendida avventura ambientata in un mondo virtuale medievale stile fantasy, con visuale in soggettiva. Grafica ad altissimo livello ti trasmette la sensazione di essere realmente dentro all'avventura.
PC CDROM 89.000



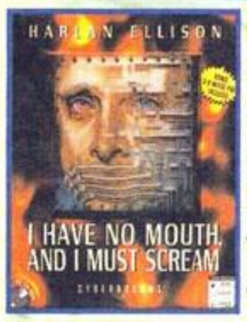
HERESIES
Contiene centinaia di livelli aggiuntivi per Heretic, uno speciale GAME MANAGER che consiste in un completo database pieno di nuovi livelli, descrizioni, immagini etc. e l'esclusivo PLAYNET che permette di giocare Heretic in Network e Multiplayer.
PC CDROM 59.000

HEROES OF MIGHT AND MAGIC
Il gioco di strategia per eccellenza. Tantissimi mondi da esplorare e cinquistare, Avversari organizzati dal computer in base alle tue capacità strategiche, livelli di difficoltà illimitati Oltre 20 diversi tipi di mostri, il tutto contornato da una stupenda grafica SVGA e musica digitalizzata.
PC CDROM 89.000

HIGH OCTANE
Una stupefacente gara automobilistica ambientata nel 21° secolo arricchita da numerosi armamenti per "spazzare via " i tuoi avversari. 6 tipi di auto ed ampia gamma di armi.
PC CDROM 95.000



ICEBREAKER
Un bellissimo gioco di abilità ove dovrai distruggere una incredibile quantità di piramidi seguendo uno schema logico. Oltre 150 livelli caratterizzati da grafica SVGA e visuale tridimensionale. 4 livellki di difficoltà, sequenze cinematiche e musica digitalizzata. R.H. 486+8MB.
PC CDROM 95.000



I HAVE NO MOUTH
Bellissima avventura digitalizzata ove potrai impersonare fino a 40 differenti personaggi impegnati nella risoluzione di molteplici problemi. Un viaggio nel mistero che vi coinvolgerà a tal punto dal non dimenticarlo facilmente. In omaggio un favoloso MOUSE PAD con ologramma. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 109.000

INCA COLLECTION
Eccezionale pezzo da collezione, racchiude INCA 1, INCA 2 e un CD AUDIO contenente le colonne sonore originali dei giochi. R.H. 386 2MB
PC CDROM 57.000

INDIANA JONES FATE ATLANTIS
Il Quarto episodio, mai uscito nei cinema, del più famoso archeologo di tutti i tempi. Questa volta ti ritroverai alla scoperta della città perduta di Atlantide. Splendidi gli enigmi da risolvere e la trama cxhe si svilupperà in maniera sempre diversa a seconda dei passi che compierai. R.H. 286 2MB Ram ITALIANO. PC CDROM 49.000

INDY CAR RACING
Uno dei migliori simulatori di guida. Campionato Indy americano, 8 circuiti super dettagliati con possibilità di scelta tra oltre 30 piloti ed automobili e possibilità di intervento sulle caratteristiche di ogni singola auto.R.H: 386DX+4MB.
PC CDROM 27.000

INDY CAR RACING TRACK PACK
DATA DISK PER INDY CAR RACING CONTENENTE 7 NUOVI CIRCUITI.
PC Floppy Disks 35.000

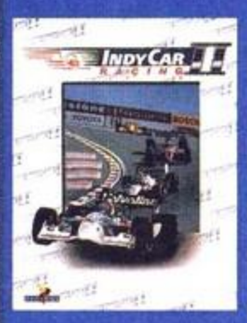
INDY CAR COMPILATION
Il famosissimo ed imbattibile gioco di automobilisismo ora in confenzione speciale comprendente anche tutti i data disks percorsi. R.H. 386+4MB.
PC CDROM 69.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504

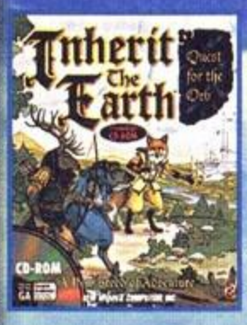
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



INDY CAR RACING 2

Finalmente disponibile il favoloso seguito di uno dei giochi di simulazione automobilistica più venduti nel corso del 1994-1995. Grafica decisamente migliorata ed aggiunta di parecchie opzioni sono solo alcune deller peculiarità di questo sicuro successo. R.H. 486+8MB.

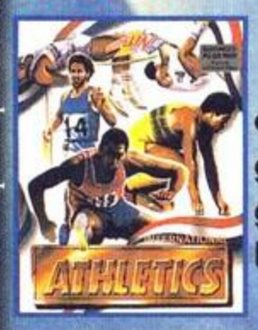
PC CDROM 79.000



INHERIT THE EARTH

Un'avventura che vanta oltre 4 ore di grafica stile cartone animato in animazione e suoni ed effetti sonori stereofonici. Ambientata in un mondo di fantasia potrai modificarne la trama a seconda delle decisioni che adotterai. R.H. 386 + 4MB RAM.

PC Floppy Disks 63.000
PC CDROM 63.000



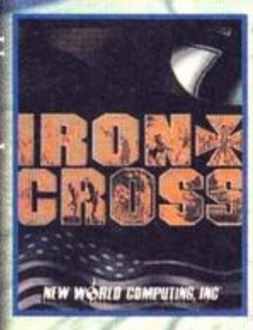
INTERNATIONAL ATHLETICS

Stupenda simulazione sportiva dedicata agli amanti dell'atletica leggera. Varie discipline e possibilità di gare a più giocatori. MANUALE IN ITALIANO PC CDROM 29.000

IRON ASSAULT

Simulatore Futuristico. Guida il tuo Robot in battaglia, oltre 50 missioni, in ambienti differenti, scegli le giuste tattiche e gli armamenti adatti per portare a buon fine la missione. possibilità di gioco anche in Link. R.H. 486 SX 25 4MB (man. ITALIANO)

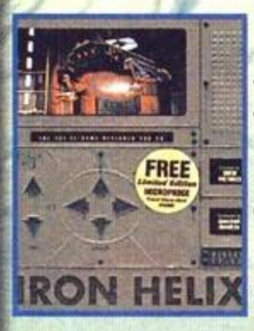
PC CDROM 75.000



IRON CROSS

Gioco strategico di guerra. Al comando delle forze alleate devi ricreare 12 battaglie storiche della seconda guerra mondiale tra cui il famoso sbarco in normandia.R.H.:386DX + 4MB.

PC Floppy Disks 76.000
PC CDROM 76.000



IRON HELIX

Avventura grafica ambientata nel futuro. Al controllo di un robot devi prevenire una guerra intergalattica che un virus liberato dalle forze del male, sta cercando di scatenare. R.H.: 386DX + 4MB + SUPERVGA.

PC CDROM 89.000

ISHAR 3

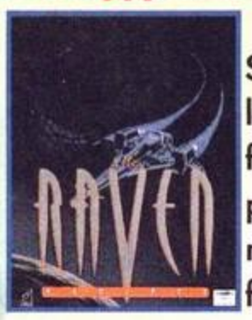
GIOCO DI RUOLO AMBIENTATO NELLA FANTASIA. UN VIAGGIO ATTRAVERSO LE PORTE DEL TEMPO FRA MAGIE, DRAGHI E COMBATTIMENTI.

PC CDROM 45.000
AMIGA 1MB 35.000

JAGGED ALLIANCE

Gioco di strategia militare. Dopo aver organizzato un team di soldati mercenari scegliendo tra 60 diversi personaggi, dovrai liberare con la forza un'isola da personaggi malvagi. Oltre 2000 frame e 50 doverse allocazioni. Grafica e sonoro emozionanti trasmettono al giocatore una indimenticabile sensazione di realtà. R.H. 486DX + 4MB.

PC CDROM 69.000
PC Floppy disks 65.000



JUMP RAVEN

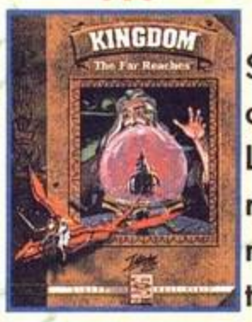
Sparatutto futuristico ambientato per le strade di New York. Puoi scegliere fra 24 tipi di armi differenti, 6 copiloti e 12 traccie audio incredibilmente coinvolgenti. Splendida la grafica 3D che ti immerge in un'ambientazione di stile cyberpunk piena di insidie e di nemici sempre più bellicosi. R.H. 486 8MB

PC CDROM 77.000

JUNGLE BOOK

Il più bel gioco della Disney finalmente convertito su formato PC. Un Platform d'eccezione caratterizzato da una giocabilità veramente entusiasmante grazie anche alla splendida grafica. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486+4MB

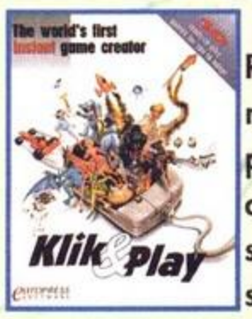
PC Floppy Disks 55.000



KINGDOM THE FAR REACHES

Spettacpolare avventura realizzata con tecnologia laser in stile Dragon's Lair. Esplora 5 mondi differenti per ritrovare i 5 componenti dell'amuleto magico che restituirà la pace sulla terra sconfiggendo le forze del male. R.H. 386 2MB Ram

PC CDROM 99.000



KLIK & PLAY

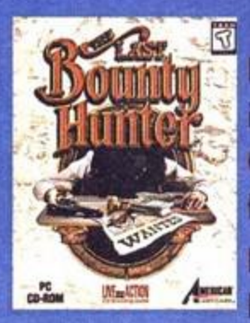
Rivoluzionario programma che permette, con un'interfaccia utente semplicissima, di creare i propri giochi di qualsiasi genere! Puoi disegnare personaggi, creare avventure, armi per sparatutto, Ecc. R.H.: 386 + 4MB

PC CDROM (ITA) 89.000
PC CDROM (eng) 75.000

KNIGHTS OF XENTAR

Una stupenda avventura grafica dedicata ai famosi persoaggi MANGA. Grafica ad alta risoluzione e digitalizzata vi porterà in un'antica e fantasiosa epoca popolata da maghi e draghi ove solo il tuo coraggio e furbizia ti permettaranno di salvare la principessa XENTAR dalle grinfie del malvagio DEIMOS, Re delle Tenebre. R.H. 386 + 4MB.

PC Floppy Disks 83.000
PC CDROM 83.000



THE LAST BOUNTY HUNTER

Dalla American Laser un altro film interattivo ambientato nel far-west. Grafica digitalizzata e sequenze in full motion video metteranno a dura prova la tua abilità di tiratore scelto per difenderti dalle insiedie nel vecchio west. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 99.000

LAST NINIA 3

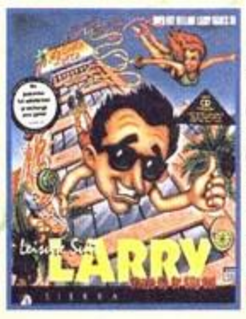
Un bellissimo gioco stile picchiaduro con grafica tridimensionale ad altissimo livello.

AMIGA CD 32 39.000

LEGENDS OF VALOUR

Gioco di ruolo ambientato nella fantasia medievale. Grafica virtuale, piena interattività con i personaggi del gioco e la possibilità di modificare la trama durante lo svolgimento a seconda delle azioni intraprese . Disponibile per:

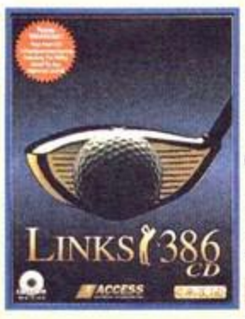
PC Floppy Disks 35.000
AMIGA 35.000



LEISURE SUIT LARRY 6

SESTO EPISODIO DELL'AVVENTURA GRAFICA A SFONDO EROTICO. DEDICATO AD UN PUBBLICO ADULTO. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB RAM.

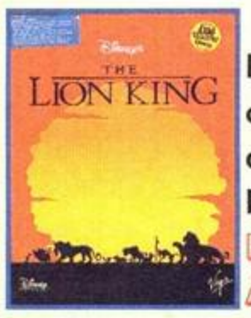
PC CDROM 65.000



LINKS GOLF 386

La miglior simulazione di golf del 1993 rivista con nuova grafica, nuovi effetti sonori e nuovi percorsi che la rendono ancora più avvincente. R.H.: 386DX+4MB

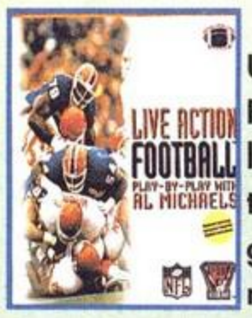
PC CDROM 75.000



LION KING

Ispirato al capolavoro cinematografico, uno dei migliori giochi platform attualmente disponibili sul mercato. REQUISITI HARWARE: 386DX + 4MB

PC Floppy Disks 55.000
AMIGA 1200 59.000



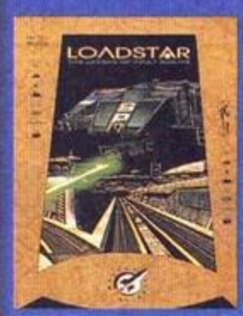
LIVE ACTION FOOTBALL

Una splendida simulazione di Football americano caratterizzata dalla presenza di immagini digitalizzate. Impersonerete fino a 52 diversi giocatori tra i più famosi del campionato NFL americano con l'effetto di vedere una vera partita in televisione. R.H. 486 + 8MB RAM

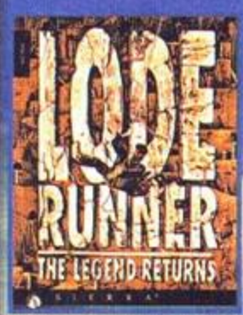
PC CDROM 62.000

COMPUTER ONE

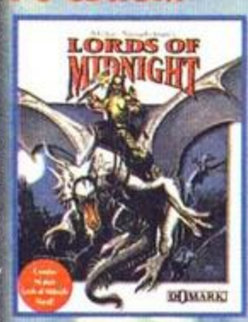
Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504



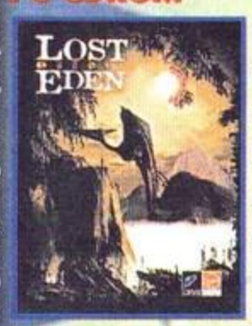
LOADSTAR
Stupenda simulazione spaziale arcade caratterizzata da grafica digitalizzata ed un altissimo livello di giocabilità. R.H. 486 + 4MB (8MB consigliati)
PC CDROM 75.000



LODERUNNERS - THE LEGEND RETURNS -
Dalla SIERRA un platform action arcade semplicemente MERAVIGLIOSO! Ambientato nella giungla, porte segrete, trappole, centinaia di oggetti particolari da raccogliere, OLTRE 150 LIVELLI di gioco. R.H. 386 + 2MB.
PC Floppy disks 99.000
PC CDROM 99.000



LORDS OF MIDNIGHT
Uno stupendo gioco di ruolo con grafica dinamica definito come il miglior RPG del 1995. La storia si svolge in un'epoca fantasiosa tra Re e Cavalieri. La grafica è realizzata in 3D redering in tempo reale con visione a 360°. Possibilità di controllare fino a 24 diversi personaggi, il tutto sotto il controllo dell'intelligenza artificiale del computer. l'innovativo sistema di TIME LOCK MODE permette addirittura di settare il gioco in tempo reale facendo coincidere le scorrere dei giorni nel gioco con quello della nostra realtà!! R.H.486 + 8 MB RAM.
PC CDROM 79.000



LOST EDEN
Avventura strategica. In un mondo dove uomini e dinosauri coesistono. Una splendida avventura caratterizzata da grafica mozzafiato in cui dovrai, nei panni di Adam, porre una soluzione alla battaglia infinita. Uomini contro Animali carnivori.
PC CDROM 76.000

LUCAS ARTS ARCHIVES
Una bellissima raccolta contenente: INDIANA JONES-FATE OF ATLANTIS, SAM & MAX, REBEL ASSAULT, DAY OF THE TENTACLE, STAR WARS più i Demo giocabili di altri giochi di prossima uscita!
PC CDROM 75.000

LUNICUS
Avventura grafica stile DOOM. Ambientato nel 2023 utilizzando un avanzatissimo armamento dovrai distruggere le orde di alieni meccanici che stanno invandendo il Pianeta. Grafica in 3D. R.H.486+4M
PC CDROM 65.000

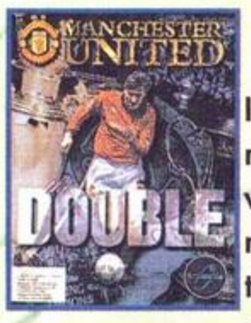
MACHIAVELLI THE PRINCE
Uno stupendo gioco di strategia dalla Microprose ove puoi raggiungere addirittura la conquista del Mondo! Giuste strategie politiche, economiche e religiose saranno indispensabili per uscire dal gioco vincitore. R.H. 386 + 4MB .
PC CDROM 99.000

MAGIC CARPET
Avventura grafica ambientata in un mondo di fantasia. Alla guida di un tappeto volante devi combattere una schiera di agguerritissimi nemici. TESTO IN ITALIANO! R.H.: 486DX + 8MB.
PC CDROM 49.000

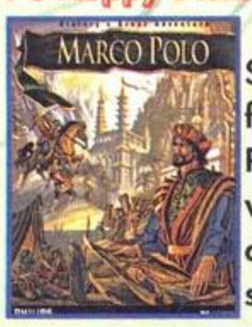
MAGIC CARPET - DATA DISK HIDDEN WORLDS -
35 nuovi mondi da conquistare, nuovi personaggi, nuove magia ancor più potenti.
PC CDROM 55.000

MAGIC CARPET PLUS
Questa versione comprende il gioco originale più il data disk Hidden Worlds. Oltre 75 livelli di cui 20 con opzione multi player. Supporto Network fino a 8 giocatori. La confezione include anche gli speciali occhiali per la visione in 3D.
PC CDROM 115.000

MAGIC CARPET 2
Il seguito di quella che è stata definita l'Avventura dell'anno 1995. Nuovi livelli, grafica ancora migliorata, nuovi personaggi sempre più ambigui. Gioco e Manuale in ITALIANO
PC CDROM 109.000



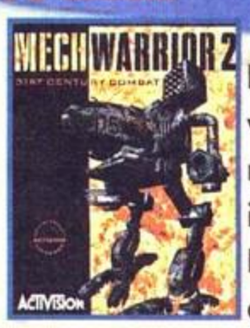
MANCHESTER UNITED: THE DOUBLE
Il seguito del famoso gioco di football manageriale della Krysalis. Questa versione è implementata con tutte le nuove squadre ed inoltre grazie all'utilissimo editor contenuto nel programma, consente di inserire QUALSIASI squadra e qualsiasi giocatore rendendo così il gioco perfettamente realistico.
PC CDROM 45.000
PC Floppy Disks 45.000



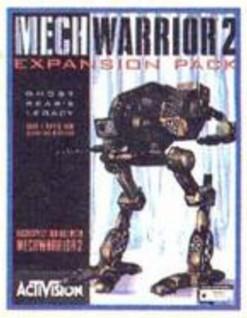
MARCO POLO
Stupendo gioco di ruolo basato sul fantastico viaggio di Marco Polo. Potrai ripercorrere fedelmente le sue vicende accompagnato da grafica digitalizzata direttamente dal fim e suoni campionati in stereo. Decine di missioni da completare oltre 60 città da scoprire più di 2000 immagini digitalizzate. R.H. 486 + 4MB. PC CDROM 59.000

MARINE FIGHTERS
Finalmente disponibile il data disk per US NAVY FIGHTERS che aggiunge una nuova dimensione ad uno dei simulatori di volo attualmente più richiesti.
PC CDROM 79.000

MASTERPIECE COLLECTION
Una stupenda raccolta della SSI contenente: DARKSUN SHATTERED LANDS, DARKSUN WAKE OF THE RAVENGER, RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION, RAVENLOFT 2 STONE PROPHET, AL QADIM: THE GENIE'S CURSE MENZOBERRANZAN.
PC CDROM 75.000



MECHWARRIOR 2
La stupenda battaglia tra robots con visione in prospettiova. Grafica tridimensionale digitalizzata veramente impressionante. Costruisci fino a 15 Battlemechs personalizzandoli con 20 armi. Opzione fino a 8 giocatori anche in Team sia via modem che via network. R.H. 486DX2 + 8MB.
PC CDROM 99.000



MECHWARRIOR 2 DATA DISK
Livelli aggiuntivi e nuove missioni!!
PC CDROM 59.000

MEGADOOM 2
Altri 1500 NUOVI LIVELLI per DOOM, DOOM 2 ed HERETIC!! più naturalmente altre e sempre nuove utilities.
PC CDROM 35.000

MEGAPACK 3
Contiene i seguenti giochi: LEMMIGS CHRONICLES, MEGARACE, TFX, VORTEX QUANTUM GATE 2, CYCLONES, JAMMIT, DRAGON'S LAIR, NOVASTORM, REUNION e THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO. Il tutto ad un INCREDIBILE PREZZO!
PC CDROM 85.000

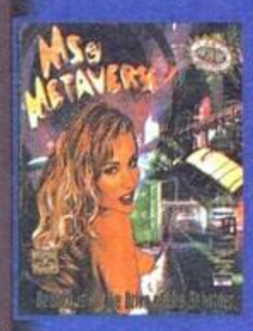
MENZOBERRANZAN
Gioco di ruolo della SSI ambientato in un regno immaginario popolato da maghi, elfi, gnomi e mostri di ogni genere. Alta risoluzione e possibilità di stampare le mappe. R.H.: 386DX + 4MB+SVGA
PC CDROM 79.000

METAL MARINES
Gioco di Strategia con prospettima tridimensionale, ambientato nel futuro. Grafica SVGA per 20 scenari in cui dovrai difendere la terra dagli attacchi dei Zorgeuf, e ricostruire le città distrutte. R.H. 486 4MB Ram
PC Floppy disks 59.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

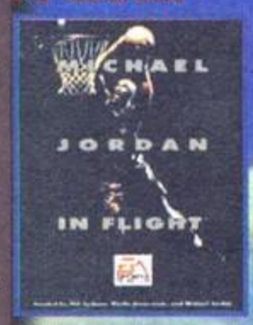
Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504



METAVERSE

Un'incredibile gioco di abilità popolato da favolose fanciulle (VM.18) ove dovrai raggiungere determinati "obiettivi" cimentandoti in diverse e curiose competizioni. Grafica in full motion video digitalizzata. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 79.000



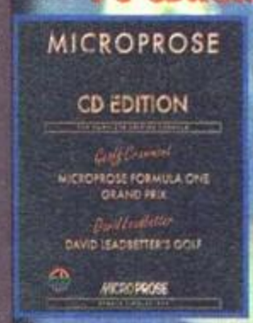
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Dalla Electroni Arts stupendo gioco di basket dedicato al famoso campione NBA Michael Jordan. R.H. 386 + 2MB. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 49.000

MICRO MACHINES 2 SPECIAL EDITION

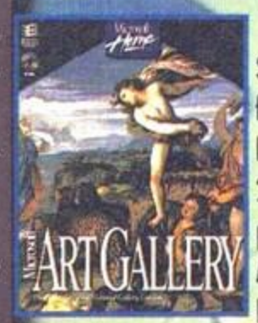
Nuova versione del famosissimo gioco di corse automobilistiche. Ora contiene anche i favolosi filmati in Full Motion Video, 50 nuove contruction Kit tracks e l'opwione multiplayer fino a 16 giocatori! R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 85.000



MICROPROSE SPORTS

Una stupenda raccolta di due dei mighliori giochi sportivi della Microprose: FORMULA 1 GRAN PRIX e DAVID LEADBETTER'S GOLF.

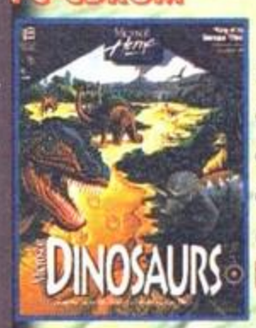
PC CDROM 59.000



MICROSOFT ART GALLERY

Splendida Enciclopedia ispirata alla famosissima "National Art Gallery of London" Visita guidata attraverso 2000 dipinti realizzati da alcuni fra i pittori più noti: Rembrandt, Picasso, Michelangelo, ecc.... R.H. 386SX 4MB Ram Windows 3.1

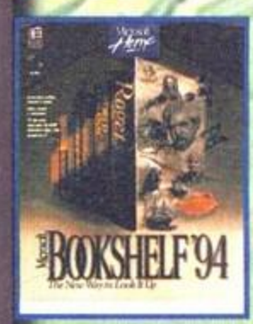
PC-CDROM 69.000



MICROSOFT DINOSAURS

Della serie Microsoft Home, un'enciclopedia completa sui dinosauri, con oltre 1000 immagini ed un tour guidato all'epoca di oltre 150 milioni di anni fa'.

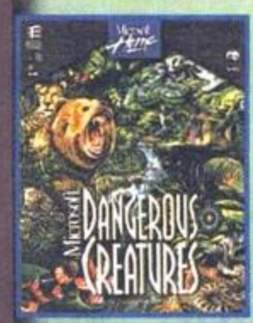
PC CDROM 69.000



MICROSOFT BOOKSHELF 94

Una delle più complete enciclopedie ricca di informazioni, immagini, filmati ed animazioni sui più svariati argomenti.

PC CDROM 69.000



MICROSOFT DANGEROUS CREATURES

Sempre della serie Microsoft Home questo programma contiene tutte le informazioni sugli animali selvatici di tutto il mondo. Oltre 100 filmati e centinaia di stupende immagini digitalizzate lo rendono un prodotto educativo di sicuro interesse.

PC CDROM 69.000

MICROSOFT FINE ARTIST

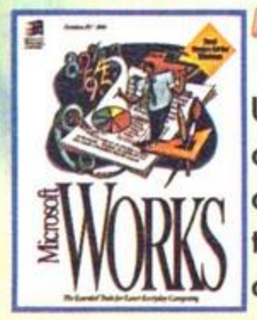
Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette addirittura di creare storie a fumetto, adesivi, posters grazie anche alle centinaia di disegni, clips ed immagini contenute sul CD.

PC Floppy Disks 69.000

MICROSOFT MAGIC SCHOOL HUMAN BODY

Sempre della serie Microsoft Home questo programma dedicato ai più giovani, serve per imparare correttamente il corpo umano attraverso un viaggio animato ed entusiasmante ricco di giochi ed enigmi.

PC CDROM 69.000



MICROSOFT WORKS 3.0 per Windows

Uno dei programmi gestionali più completi sia per il lavoro che per la casa. Word Processor per creare lettere personalizzate, Spreadsheet per calcoli, budget di spesa ed altro ancora, Database per archiviare dati e nominativi, programma di Comunicazione per modem, programma di Grafica ed altre utility.

PC Floppy Disks 69.000

MICROSOFT CREATIVE WRITER

Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette di creare migliaia di lettere personalizzate, posters, cartoline, ed altro ancora. Contiene centinaia di Clip Arts con immagini del tutto esclusive, caratteri con effetti personalizzabili e tanto altro ancora. PC Floppy Disks 69.000

MICROSOFT GOLF 2.0

Realismo di gioco grazie alle innumerevoli opzioni utilizzabili e grafica digitalizzata fanno di questo gioco di golf uno dei migliori nel suo genere. R.H.: 386SX + 4MB RAM.

PC CD ROM 89.000

MIDWAY

Una stupenda simulazione navale basata sulla famosa battaglia delle Midway. Puoi comandare sia la flotta USA che quella Giapponese. Centinaia di opzioni metteranno a dura prova le tue abilità di stratega, pilota, fuciliere, ecc. R.H.486 + 4MB

PC CDROM 59.000
PC Floppy Disks 59.000

MIG 29 FULCRUM

Un simulatore di volo dedicato al famosissimo MIG-29 Numerose missioni e diversi livelli di difficoltà per poter permettere il gioco anche ai meno esperti. Realismo storico e grafico d'eccezione.

PC CDROM 29.000

MILLEMIGLIA + 5 GIOCHI

Dedicata alla più famosa corsa automobilistica italiana di tutti i tempi, la confezione comprende anche i seguenti giochi: CAPTURED BY PIRATES, SHOOTING GALLERY, ANCIENT DEATHWATCH, ISLE WARS e FAIRY GODMOTHER.

PC CDROM 29.000

MILLENNIA

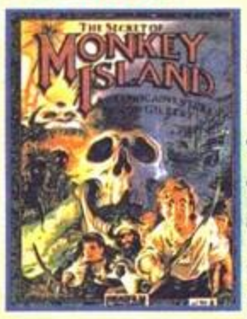
Eccezionale avventura ambientata nello spazio e caratterizzata da grafica stile cinematico. Dovrai gestire la tua colonia di alieni primordiali sviluppandone la cultura fino alla migrazione nello spazio attraverso un viaggio di oltre 10.000 anni alla ricerca di nuovi pianeti da colonizzare incrementando così sempre più la tua potenza intergalattica. Un gioco di dimensaioni realmente GALATTICHE destinato ad incollarvi al monitor per ore ed ore. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 109.000

MISSION CRITICAL

Una incredibile avventura sviluppata su ben 3 CDROM. La Terra è devastata da una guerra interstellare. Impersoni un coraggioso pilota di un caccia spaziale alle prese con centinaia di nemici agguerritissimi. Il tuo compito è salvare la Terra e sconfiggere le forze del Male. Grafica stile cinematico in 3D e audio digitalizzato ti coinvolgeranno in questa stupenda avventura. R.H.486+4MB.

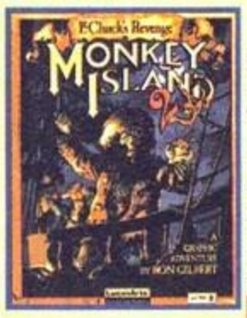
PC CDROM 95.000



MONKEY ISLAND

Eccezionale avventura grafica. Guida Le Chuck contro i pirati nell'isola fantastica, in una favolosa avventura che ti riporterà indietro al tempo dei pirati, dei galeoni fantasma e dei tesori nascosti R.H. 286 2MB Ram IN ITALIANO

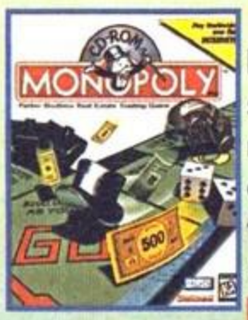
PC CDROM 49.000



MONKEY ISLAND 2

La Vendetta di Le Chuck, Il seguito di Monkey Island, con nuovi enigmi, nuovi pericoli in una nuovissima storia per un finale incredibile.....R.H. 286 2mb Ram Completamente in ITALIANO

PC CDROM 49.000



MONOPOLY

Finalmente una stupenda conversione su PC del più famoso gioco da tavolo mai esistito. La versione è arricchita da incredibili sequenze animate in full motion che rendono il gioco ancora più divertente. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 109.000

MORTAL COMBAT 2

Il miglior picchiaduro finalmente convertito anche per personal! Ogni ulteriore commento è semplicemente superfluo.R.H.: 386+4MB

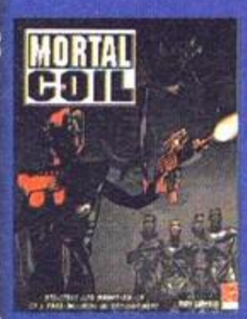
PC CDROM 65.000
PC Floppy disks 65.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



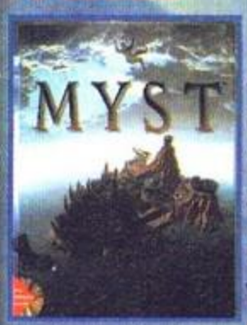
MORTAL COIL

Uno stupendo compromesso tra shot-em-up e strategia ambientato in un mondo futuristico ove sarai impegnato nella difesa del Pianeta Terra attaccato dagli alieni. Una nuova tecnologia elettronica controlla l'intelligenza artificiale del computer permettendo ai tuoi avversari di combattere in funzione delle tue reali capacità. Possibilità di visualizzare il gioco sia in prima persona che da diverse angolazioni. R.H. 486+4MB PC CDROM 85.000

MORTAL COMBAT 3

La saga del Mortal Combat continua con il terzo episodio! Nuovissime mosse segrete, 14 giocatori selezionabili, 2 nuovi capi ed un lottatore nascosto..Grafica ulteriormente migliorata, nuove fatalities e tanto ancora.

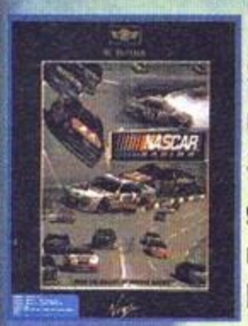
PC CDROM 89.000



MYST

Avventura grafica completamente digitalizzata ambientata su un isola in un mondo fantastico. Sonoro digitalizzato e voci campionate. Unico nel suo genere. R.H.: 386DX+4MB + WINDOWS 3.1.

PC CDROM 119.000



NASCAR RACING

Simulazione di guida. La nuova tecnologia per lo sviluppo della grafica 3D incrementa notevolmente il dettaglio delle immagini e contemporaneamente ne aumenta la fluidità. Possibilità infinite di set-up della pacchina. R.H.: 386DX + 4MB RAM.

PC CDROM 95.000
PC Floppy disks 95.000

NASCAR RACING TRACK PACK

7 NUOVI PERCORSI digitalizzati per il gioco di simulazione di guida più realistico mai realizzato! R.H. 386 4MB Ram(6mb per grafica Hi-Res) e ovviamante NASCAR

PC CDROM 49.000
PC Floppy disks 49.000

NAVIGATOR 5

E' un generatore di piani di volo iperrealistici, ed è stato studiato in particolare per FLIHT SIMULATOR 5. Nella sua memoria sono registrate le caratteristiche di tutti gli aeroporti e di tutti i supporti di radionavigazione fi FS5: coordinate, piste, ILS, frequenze ecc. Dovete solo scegliere il tipo di aereo, un punto di partenza ed una destinazione. Navigator 5 visualizza immediatamente un piano di volo ultra-preciso: radiosegnalamento, orari, velocità, rotte, consumo ed una rappresentazione grafica dell'itinerario.

PC CDROM 55.000
PC Floppy disks 55.000

NAVY STRIKE

Navy Strike ti guida al comando fi un F18 e ti catapulta nell'ultimissomo simulatore di volo da guerra caratterizzato da un'incredibile grafica 3D reale, SuperVGA e grazie alla tecnologia RVM puoi visualizzare l'azione da qualsiasi angolazione. R.H. 486 DX2 + 8 MB PC CDROM 89.000

NBA JAM TURNAMENT EDITION

Finalmente l'attesissima conversione del famonoso gioco di basket ora anche su PC. Audio stereo incredibile! Oltre 120 giocatori del campionato USA NBA, 3 o 5 giocatori per squadra, opzione per 8 giocatori ed altre entusiasmanti opzioni! R.H. 486+8MB. PC CDROM 119.000

NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2

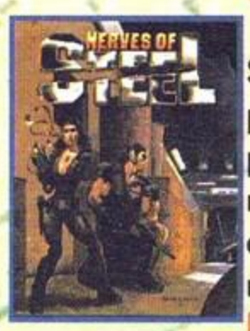
Stupendo basket 5 contro 5 che utilizza una sofisticata tecnologia grafica 3D. Statistiche ufficiali NCAA con possibilità di modifica e di editing per personalizzazioni. Zoom sull'azione per un realismo ancor più efficace. R.H. 386 + 2MB.

PC CDROM 79.000

NEED FOR SPEED

Il gioco destinato a rivoluzionare la simulazione di guida. 8 tra le auto più ambite raffigurate il rendering 3D in tempo reale!. Oltre 100 Km di paesaggi digitalizzati. Selezione di 3 tipi di visuale. Decine di opzioni!! RH 486 + 8MB.

PC CDROM 99.000



NERVES OF STEEL

Stupendo sparatutto alla "Doom" in prospettiva. Grafica tridimensionale possibilità di gioco in network e via modem, centinaia di ambienti da esplorare e varie armi a disposizione.. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 59.000
PC Floppy Disks 59.000

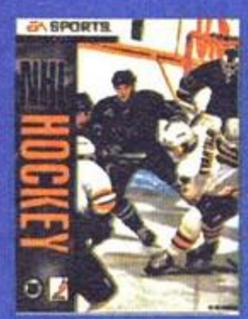
NEW HORIZONS

Uno dei miglio RPG ma creati. Puoi selezionare fino a 6 differenti personaggi ognuno dei quali nella propria ambientazione, dovrai trovare oltre 180 diversi tesori e docrai altresì organizzare fino a 26 diversi equipaggi per le tue navi. R.H. 386 + 4MB. PC CDROM 89.000

NFL PRO LEAGUE FOOTBALL

Un incredibile nuovo gioco di football americano creato dall'IBM! Contiene tutte le squadre ufficiali 1994-95 con oltre 30 anni di statistiche con i data bases di squalifiche, compra-vendite ecc. Possibilità di gestione MANAGERIALE sia finanziarie che strategiche con test animato dei risultati ottenuti. Questo programma è utilizzato ufficialmente da USA TODAY per le previsioni degli ulti 8 Super Bowl!

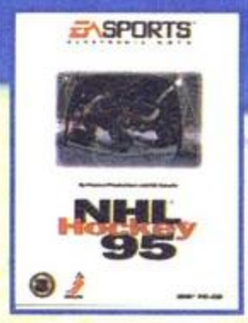
PC CDROM 99.000



NHL HOCKEY

Il famoso gioco sportivo della Electronic Arts basato sul campionato ufficiale NFL americano. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 49.000



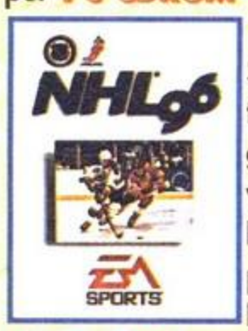
NHL PA HOCKEY 1995

Il famoso gioco noto per essere il miglior simulatore di hockey al mondo. Contiene tutto il campionato NHL americano. Sonoro e voci digitalizzate. 386DX + 4MB RAM.+SVGA

PC CD ROM 85.000

NHL PA HOCKEY 1995+ JOYPADS

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di hockey e 2 joypad a 4 tasti della Gravis provvisti di levetta per trasformarli in Joystick!. Disponibile per PC CDROM 129.000



NHL PA HOCKEY 1996

Straordinario seguito della precedente edizione, migliorato dalla tecnologia Virtual Stadium, per pilotare la visuoale da qualsiasi punto. Velocità RADDOPPIATA. Il realismo del campionato ufficiale NHLPA sul tuo PC! Disponibile per

PC CDROM 105.000

NIGHT TRAP

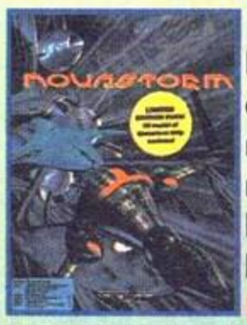
Un thriller interattivo su 2 CD ROM con grafica cinematica ed una semplicissima interfaccia gioco "punta e clicca" ambientato in una casa di vampiri. Dovrai aiutare Dana Plato a salvare i 5 ragazzi prigionieri sconfiggendo i poteri occulti e risolvendo decine di enigmi. R.H. 486+4MB.

PC CDROM 79.000

NOCTROPOLIS

Avventura grafica. Impersoni un eroe che da solo, in una città semideserta, deve combattere contro i vampiri per salvare il mondo dalla dannazione eterna. R.H.: 386DX + 4MB RAM. Disponibile per

PC CDROM 109.000



NOVASTORM

Il seguito di Microcosm, questa volta ambientato nello spazio. Scene in full motion e grafica superlativa. Uno dei migliori sparatutto. REQUISITI HARDWARE: 486DX + 4MB RAM.Disponibile per

PC CDROM 99.000

OPERATION CRUSADER

Gioco strategico di guerra. Devi ricostruire la campagna d'Africa della II Guerra Mondiale nei panni delle forze tedesche o alleate. Il computer utilizza un nuovo tipo di intelligenza artificiale per coordinare i movimenti

PC Floppy disks 75.000

COMPUTER ONE

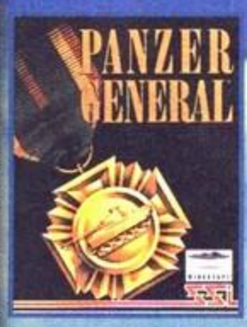
Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

PANIC IN THE PARK

Una incredibile Avventura interattiva su 3 CD ROM ambientata in una Luna Park. Una coppia di stupende sorelle, una virtuosa ed una diabolica, gestisco il Parco. Il vostro compito sarà quello di svelare il mistero che si cela dietro le quinte del Parco, mistero che ne minaccia la distruzione. Grafica a livello cinematico.

PC CDROM 95.000



PANZER GENERAL

Splendido gioco di guerra strategico ambientato durante la seconda guerra mondiale. Nel 1939, vestendo i panni di un Generale tedesco dovrai affrontare 35 differenti scenari utilizzando oltre 350 mezzi differenti. Probasbilmente il nuovo termine di paragone per i War Game. R.H. 386 4MB Ram SVGA.

PC CDROM 69.000

PAPARAZZI

Avventura grafica digitalizzata. Impersonando un noto fotografo, stanco della normale vita di routine, sei alla ricerca di emozioni.....Grafica e sonoro ad alto livello e trama coinvolgente. R.H.486 + 8MB RAM.

PC CDROM 99.000

PERFECT GENERAL 2

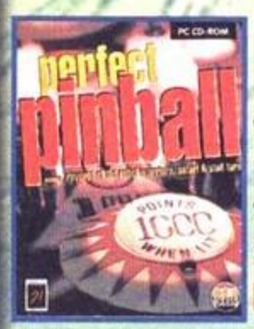
Un capolavoro di strategia militare. Funzioni di zoom per approfondire la tattica oppure la strategia, suoni e grafica digitalizzata, tutti gli armamenti dell'ultima generazione. R.H. 386DX + 4MB.

PC CDROM 86.000

PERFECT GENERAL 2 SCEN. & CAMPAIGN EDITOR

Con questa indispensabile utility, puoi creare infiniti scenari, deserti, oceani, descrizioni, puoi modificare gli scenari esistenti, adirittura puoi gestire le situazioni metereologiche.

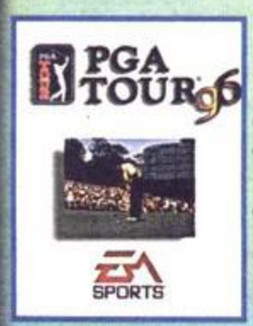
PC CDROM 79.000



PERFECT PINBALL

Una raccolta delle più famose tavole da flipper. Oltre 1 ora di musiche stereo campionate e grafica digitalizzata ad alta risoluzione. R.H. 386 + 2MB.

PC CDROM 39.000



PGA TOUR GOLF 96

La nuova versione dispone di grafica digitalizzata senza precedenti. Velocità 4 volte maggiore della precedente versione, 5 stili diversi di gioco ed altre decine di incredibili opzioni. IN OMAGGIO una simpatica pallina da Golf. R.H.486 + 8MB

PC CDROM 109.000

PHANTASMAGORIA

Il diavolo vive in una splendida isola privata. Adrienne Delaney, da voi imperonato, dovrà scoprire gli oggetti e le chiavi necessarie ed in tempo prima che il diavolo si iimpossessi della sua famiglia... trama coinvolgente e grafica mozzafiato!

PC CDROM 99.000

PICTURE PERFECT GOLF

Un gioco di golf sensazionale in quanto i disegni sono stati interamente sostituiti da immagini digitalizzate. Il tutto senza intaccare la velocità elevato di scrolling.Decine di opzioni si susseguono confermando questo gioco ai più alti livelli del suo genere.

RH 486DX + 8MB PC CDROM 75.000

PINBALL FANTASIES DELUXE

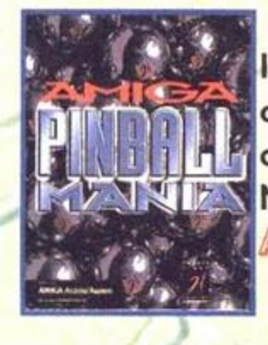
Nuova edizione del piu famoso simulatore di flipper per personal computer. Quattro nuovi tavoli si aggiungono ai quattro successi originali, con splendide azioni multipallina. Da non perdere le colonne sonore in qualità CD dei singoli giochi. R.H. 386 SX 4MB Ram. Manuale in italiano.

PC CDROM 89.000

PINBALL ILLUSIONS

NUOVISSIMO FLIPPER. 3 DIVERSI MODELLI CHE OFFRONO INFINITE OPPORTUNITA' DI GIOCO IL TUTTO IN GRAFICA AGA A 256 COLORI!.

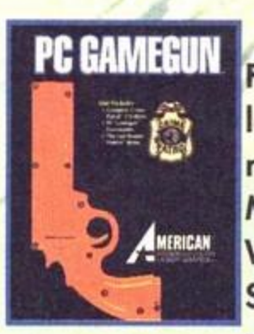
AMIGA 1200 55.000
AMIGA CD 32 55.000
PC CDROM 99.000



PINBALL MANIA

I 4 famosu tavoli del pinball mania ora convertiti in grafica AGA a 256 colori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

AMIGA 1200 59.000



PISTOLA + CRIME PATROL

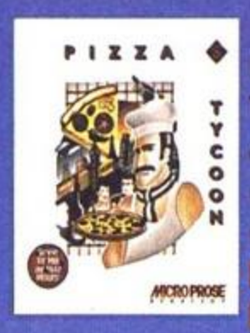
Finalmente disponibile l'indispensabile pistola per giocare con maggior realismo ai migliori shot-em-up tipo MAD DOG MC CREE 1 e 2, DRUG WARS, WHO SHOT JOHNNY ROCK, SPACE PIRATES e tanti altri. La confezione contiene anche il gioco CRIME PATROL su CD ROM.

PC CDROM 119.000

PITFALL - The Mayan ADVENTURE

Il famosissimo gioco della Activision, finalmente convertito per PC. 13 entusiasmanti livelli nella giungla esaltati dalla stupenda grafica a 32 bit. Dovrai utilizzare tutta la tua abilità per superare le miriadi di trabocchetti che incontrerari sul percorso.

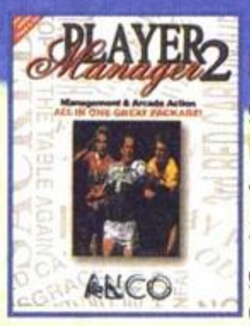
Disponibile per PC CDROM 95.000



PIZZA TYCOON

INCREDIBILE!! Dai creatori di Transport Tychoon, ora la simulazione di gestione di pizzerie! Posiziona la tua pizzeria in una zona strategica ed attento agli ingredienti!!!..... R.H. 386 + 4MB

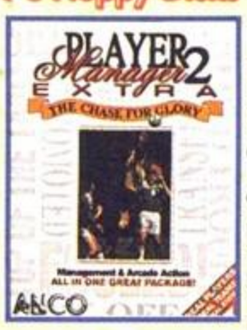
PC CDROM 89.000
PC Floppy Disks 89.000



PLAYER MANAGER 2

Finalmente un managerial ed un action game racchiusi in un unico gioco: naturalmente dalla ANCO! Da 1 a 4 giocatori, tutte le coppe nazionali ed europee, 30 diverse opzioni personali per ogni giocatore, 4 DIFFERENTI VISUALI DI GIOCO, commenti vocali digitalizzati, calciomercato, possibilità di gioco sia come squadra che come singolo giocatore...e tanto ancora!!

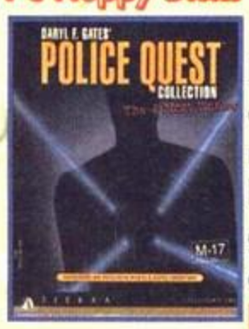
AMIGA 1MB 49.000
PC CDROM 69.000
PC Floppy Disks 49.000



PLAYER MANAGER 2 EXTRA

La nuova versione arricchita di una miriade di nuove opzioni e strategie. Grafica nettamente migliorata. Ora puoi creare le tue tattiche e strategie di gioco. Puoi reclutare addirittura dei giovanissimi che solamente grawie alla tua abilità potranno diventare delle STAR. Calciomercato, prestiti, e tantissime opzioni. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 69.000
PC Floppy Disks 59.000



POLICE QUEST COLLECTION

Dalla Sierra questa stupenda raccolta dei primi 4 episodi di una delle avventure arcade di maggior successo. La collection comprende inoltre un utilissimo game creator per poter generare nuovi episodi!! R.H.386 + 4MB RAM.

PC CDROM 109.000

POLICE QUEST : SWAT

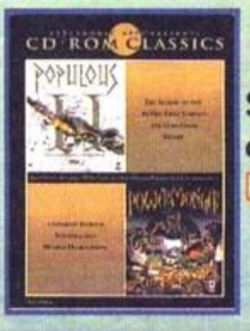
Dalla Sierra questa stupenda avventura arcade. Questa volta impersonerao i favolosi SWAT, il corpo di polizia Speciale degli Stati Uniti e sarai impegnato in azioni pericolosissime contro i terroristi. Sequenze filmate e sonoro digitalizzato ti accompagneranno per decine di missioni entusiasmanti. R.H. 486+8MB

PC CDROM 119.000

POOL CHAMPION

Una incredibile simulazione di biliardo caratterizzata da un liuvello di realismo veramente eccezionale. Lo scopo del gioco è quello di guadagnare più soldi possibili per partecipare al campionato mondiale di Las Vegas. R.H. 486DX66 + 8MB.

PC CDROM 79.000



POPULOUS 2 + POWERMONGER

Stupenda raccolta dei due giochi classici di simulazione. R.H. 386 + 2MB

PC CDROM 39.000

COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

POWER, CORRUPTION & LIES

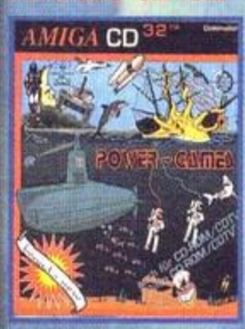
Una stupenda raccolta composta da: DUNE 2 , BENEATH A STEEL SKY, F14 FLEET DEFENDER e UFO ENEMY UNKNOWN.

PC CDROM 85.000

POWER DRIVE

La più bella simulazione di rally mai realizzata. Possibilità di scelta tra diversi tipi automezzi attraverso 8 circuiti internazionali nelle più svariate condizioni ambientali. R.H.: 386SX + 2 MB RAM. Disponibile per

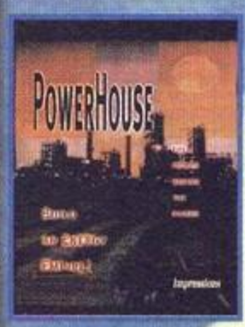
PC CDROM 55.000
PC Floppy Disk 49.000
AMIGA 1MB 39.000
AMIGA CD 32 65.000



POWER GAMES

Una Stupenda raccolta di 500 GIOCHI di qualsiasi genere.

AMIGA CD 32 39.000



POWER HOUSE

Dalla Impressions questa stupenda simulazione stile Sim City. Sarai impegnato nella ricerca delle 9 principali fonti energetiche sfruttando le quali dovrai costruire una rete che si potrà espandere per tutto il mondo. Stupenda la grafica ad alta risoluzione ed il livello di realismo del gioco!. R.H. 386+4MB.

PC CDROM 83.000

PREMIERE

Gioco di avventura a piattaforme con scrolling in 8 direzioni che si svolge attraverso 6 livelli rappresentati da differenti scenari cinematografici. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO.

AMIGA CD 32 39.000

PREMIER MANAGER 3

Eccezionale simulatore manageriale di calcio. Realizza la tua squadra acquistando i migliori giocatori e studia le tattiche migliori per poter vincere lo scudetto. R.H.: 386DX + 4MB

PC CDROM 69.000
PC Floppy disks 59.000
AMIGA 1200 59.000
AMIGA 1MB 59.000

PREMIER MANAGER 3 DELUXE

Fin almente disponibile la nuova versione con tuti gli aggiornamenti relativi alle nuove squadre e numerosissime nuove opzioni!!

PC CDROM 69.000
PC Floppy disks 59.000

PRIMAL RAGE

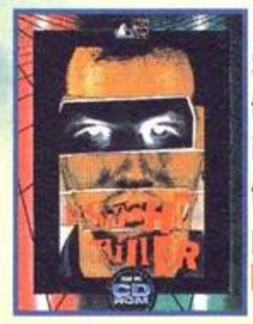
Il più grande gioco arcade del mondo disponibile finalmente su PC. La più grande animazione a fotogrammi mai vista per un gioco di combattimento colossale, con delle incredibili combinazioni di colpi ed una serie infinita di mosse normali, speciali ed eventi imprevedibili.

PC CDROM 79.000

PRINCE OF PERSIA COLLECTION

Le due stupende avventure disegnate da Jordan Mechner in raccolta ad un prezzo SUPERSPECIALE.

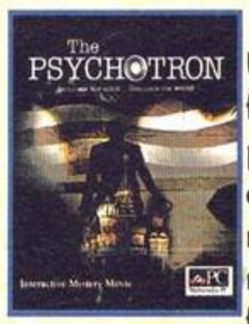
PC CDROM 49.000



PSYCHO KILLER

Si tratta di un fantastico thriller con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattività con un film, decidendoi la trama a seconda dei passi che si compiono. R.H.: 386DX + 4MB.

PC CDROM 35.000



PSYCHOTRON

Una stupenda avventura grafica in full motion video. In pratica un vero e proprio film interattivo con oltre 1 ora di scene animate e centinaia di animazioni in 3D. Genere spionaggio. Ti ritroverai nel bel mezzo della guerra fredda tra USA e Russia. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 59.000

PYROTECHNICA

Sparatutto spaziale con grafica poligonale. Ti ritroverai nell'anno 2112, alla guida di un'astronave spaziale, alla scoperta di nuovi mondi. Ma attenzione agli incontri alieni..... Per fortuna la tua navicella è dotata di armamenti devastanti. splendida la grafica vettoriale e gli effetti sonori. R.H. 486DX 4MB

PC CDROM 59.000

QUEST FOR FAME

Una fantastica avventura interattiva che ti vedrà protagonista di grandi concerti Rock insieme al famoso gruppo Aerosmith! Nella confezione è incluso un simpatico accessorio da collegare al computer che ti permetterà di suonare la chitarra elettronica!! R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 99.000

QUEST FOR GLORY 4

Gioco di ruolo che utilizza una innovativa combinazione fra avventura e rpg. Puoi decidere se vestire i panni di un potentissimo mago, un impavido cavaliere o di un furbissimo ladro per sconfiggere le forze del male attraverso oltre 100 aree da esplorare. R.H. 386DX + 4MB .

PC CDROM 55.000

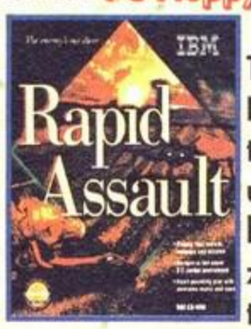
RAILROAD TYCHOON

Dal famoso Sid Meier, il gioco di simulazione manageriale imperniato sulla gestione delle ferrovie nell'età del loro primo sviluppo. Dovrai costruire la migliore linea ferroviaria utilizzando tutti i numerosi strumenti a tua disposizione ed adottando le scelte strategiche necessarie per distruggere la concorrenza. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi.

PC CDROM 35.000

RAILROAD TYCHOON DELUXE

Simulazione di gestione ferrovie. Ambientato nel 18° secolo, sarai impegnato alla costruzione ed alla gestione del più vasto Impero ferroviario. A disposizione oltre 30 diversi tipi di treno, ognuno con le sue caratteristiche di velocità e capacità di carico. PC Floppy Disks 59.000



RAPID ASSAULT

Ti trovi condannato al carcere a vita. L'unica alterinativa che ti viene offerta dal Governo è quella di catturare un pericolosissimo fuorilegge ijn cambio della tua libertà. vrai a disposizione diversi mezzi armati e una moltitudine di tsrategie diverse per poter raggiungere con successo l'obiettivo. Grafica 3D scenari in soggettiva e musica digitalizzata.

PC CDROM 75.000

RAVENLOFT 2: Stone Prophet

Altro episodio del gioco di ruolo stile Dungeons & Dragons.Grafica ad alta risoluzione ed effetti sonori digitalizzati, ti incolleranno davanti al computer per ore ed ore!

PC CDROM 69.000

RAVEN PROJECT

Una fantastica simulazione di battaglia aliena mai vista prima. Avrai a tua disposizione una vasta scelta di veicoli spaziali creati con l'ausilio di avanzatissime tecnologie, tyi troverai in competizioni all'ultimo sangue con bande di nemici alieni disposti a tutto pur di distrughgerti e conquistare il Pianeta Terra. Grafica tridimensionale ad alta risoluzione. PC CDROM 79.000

REBEL ASSAULT 2

Finalmente il seguito del più famoso gioco dedicato alla saga di Guerre Stellari. Immagini in full motion a schermo totale. Suono stereo a 10 canali, nuove modalità di gioco, nuovi scenari. R.H. 486/50 + 8 MB. MANUALE E TESTI IN ITALIANO

PC CDROM 119.000

REDSHIFT

Viaggio interattivo nelle galassie. Trasmette la sensazione reale di un viaggio a bordo di una navicella con la visualizzazione di centinaia di pianeti ed oltre 300.000 stelle., simulando gli eventi astronomici di oltre 15.000 anni. Visione dallo spazio di tutti i pianeti con possibilità di locazione di punti specifici ed azione di zoom R.H. 386 + 4MB. PC CDROM 129.000

COMPUTER ONE

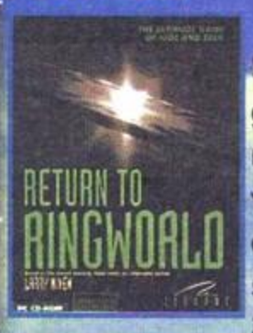
Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

RENEGADE

Simulatore spaziale della SSI. Mentre ti stai pattugliando la galassia a bordo del tuo incrociatore spaziale ti ritrovi assalito dai TOG Fighter, malvagi invasori. Possibilità di scelta fra 4 modelli diversi di incrociatori spaziali. Spettacolrari gli effetti cinematici 3D in SVGA. R.H. 486DX33 4MB

PC-CDROM 45.000



RETURN TO RINGWORLD

Si tratta di una stupenda avventura grafica caratterizzata da azioni dinamiche , spot arcade e simulazioni di volo. Esplorazione di mondi virtuali con grafica in 3D stile cinematico e scene animate in full motion. R.H. 386 + 4MB

PC-CDROM 49.000

RIDDLE OF MASTER LU

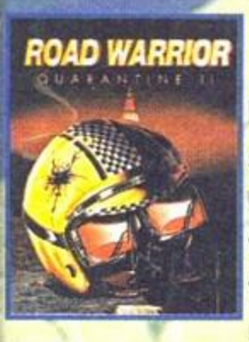
Dalla US GOLD una stupenda avventura grafica ambientata nel 1930 densa di misteri che solo con un'accurata strategia potranno essere svelati conducendo all'obiettivo del gioco.

PC CDROM 119.000

RIDDLE OF THE RUNES

Uno stupendo gioco di ruolo stile fantasy della serie TSR Advanced Dungeons & Dragons. Oltre 200 incredibili mondi da esplorare e centinaia di misteri da risolvere. Grafica digitalizzata e sonoro stereo

PC CDROM 49.000



ROAD WARRIOR - QUARANTINE 2 -

L'attesissimo seguito di Quarantine, si svolge nel 21° secolo ed include un mare di nuove opzioni per rendere il taxi sempre più aggressivo ed imbattibile. Nuovi veicoli, nuove armi nuova la grafica in SVGA, visuale selezionabile da diverse posizioni, livelli aggiuntivi con gare di velocità e di regolarità. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 83.000

ROBINSON'S REQUIEM

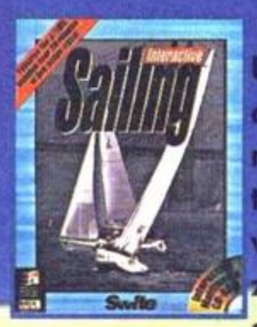
Dalla READYSOFT non poteva essere altro che un gioco semplicemente SPETTACOLARE. Un'avventura fondata sulkla sopravvivenza in mondo completamente virtuale con grafica ed effetti mai visti prima. Un'esperienza veramente unica!!

PC CDROM 89.000

ROBOT CITY

Una stupenda avventura arcade ambientata in uno strano mondo popolato da robots. Centinaia di allocazioni e misteri da esplorare e risolvere il tutto con una stupenda grafica isometrica ed in prospettiva. R.H. 486 + 8MB RAM.

PC CDROM 119.000



SAILING INTERACTIVE

Una simulazione di pilotaggio barche a vela a livello altamente professionale. L'interattività offerta è veramente unica nel suo genere: possibilità di variazione della velocità e della direzione del vento, riproduzione fedele del cockpit di guida, regolazioni delle vele, visualizzazione delle mappe con possibilità di correzione immediata delle rotte di navigazione ed altre ancora. Grafica digitalizzata. Contiene inoltre un corso di vela completo per principianti. R.H.486 + 4MB + WINDOWS. PC CDROM 119.000

SAM & MAX

Avventura grafica stile cartone animato. Genere poliziesco. Splendida trama che coinvolge i due personaggi principali in un'avvincente operazione investigativa. Elevato contenuto umoristico. R.H. 386DX + 4MB Ram. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 49.000

SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF

Il primo gioco di Golf che utilizza scenari in 3D in TEMPO REALE!. Opzioni multigioco, grafica a 256 colori ed una scelta di 6 angolazioni grazie alla telecamera virtuale. Fino a 4 Giocatori contemporaneamente.MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486+4MB ram.

PC Floppy disks 75.000
PC CDROM 75.000

SCREAMBALL

Uno dei migliori flipper di tutti i tempi. 6 tavoli diversi, azione ultrarealistica, opzioni di inclinazione del tavolo per i giocatori più esperti. R.H.486 + 4MB MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 56.000
PC Floppy Disks 56.000

SCREAMER

Finalmente il gioco di auto prodotto dalla italiana GRAFFITI. Possibilità di regolazione della visuale della gara ed opzione replay sono solo alcune delle entusiasmanti caratteristiche che conferiscono a questa simulazione di corse automobilistiche un realismo impressionante. R.H. 486DX+8MB

PC CDROM 79.000

SEA LEGENDS

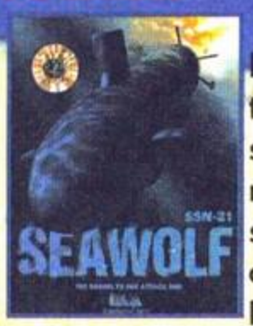
Si tratta di uno stupendo gioco di ruolo stile avventura fantasy . In un ambiente di pirati ed affari colossali, devi costruire una flotta potente al punto di raggiungere il grado di Ammiraglio. Dovrai poi riuscire ad ottenere il controllo dei mari evitando miriadi di pericoli, risolvendo vari misteri e vincendo le numerose battaglie che ti vedranno protagonista. Disponibile per

PC CDROM 109.000

SEAL TEAM

Azione e strategia si fondono in questo stupendo gioco dedicato ad uno dei più famosi corpi dell'esercito Americano. L'azione si svolge negli anni '60 durante il conflitto in Vietnam.

PC Floppy Disks 39.000
PC CDROM 39.000



SEA WOLF SSN-21

Eccezionale simulazione di guida sottomarino. E' il seguito di 688 attack sub. Grazie a grafica ed effetti sonori tecnologicamente avanzati vi trasmette la tensione e l'atmosfera dei conflitti sottomarini. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 45.000

SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE

Simulatore di volo ambientato durante la seconda guerra mondiale con la possibilità di pilotare diversi tipi di aerei. Vivi queste ore disperate, cercando di ottenere la supremazia nei cieli d'Europa. IN ITALIANO R.H. 286 2MB Ram

PC CDROM 49.000

SENSIBLE GOLF

Uno dei più bei giochi del golf mai creati su Amiga. 25 persorsi originali, FINO A 72 GIOCATORI IN CONTEMPORANEA!, 4 livelli di fficoltà, effetti sonori digitalizzati. Dalla Virgin non poteva essere altro che un capolavoro!

AMIGA 1MB 59.000

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 1996

La più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i tioli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento. MANUALE, GIOCO e PARLATO IN ITALIANO.

AMIGA 1MB 59.000
PC Floppy Disks 69.000
PC CDROM 79.000

SHADOW FIGHTER

17 Personaggi con oltre 20 mosse speciali per ognuno lo rendono uno dei più bei picchiaduro mai realizzati su amiga. Disponibile per

AMIGA 1MB 49.000
AMIGA 1200 49.000
AMIGA CD 32 35.000

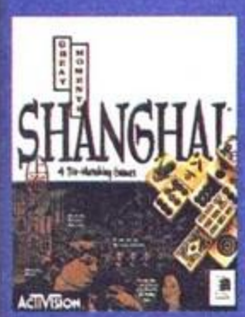
SHADOW OF CAIRN

Una stupenda avventura arcade ambientata in epoca medievale. nei panni di un giovane ladro, troppo onesto per rubare..., dovrai difendere la vita del Duca di Cairn. Sfidando oltre 100 diversi avversari con oltre 3000 schermate in alta risoluzione, 14 tipi di trappole, porte segrete, 10 diverse mosse di attacco ed altrettante di difesa.

PC CDROM 63.000

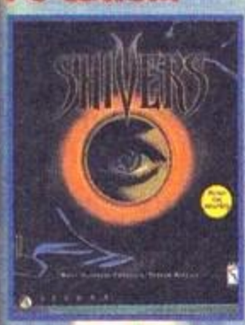
COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

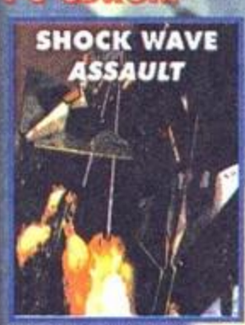


SHANGHAI GREAT MOMENTS
Il famosissimo solitario cinese finalmente convertito anche per la piattaforma PC. Molteplici opzioni tra le quali la possibilità di personalizzare le carte con diversi personaggi.
PC CDROM 73.000

SHERLOCK HOLMES Consulting Detective
Stupenda avventura ad episodi su 3 CD ognuno dei quali contiene 3 diversi "gialli" che hanno come protagonista il famoso Detective da Voi impersonato. 9 misteri da risolvere con imprevisti e colpi di scena, il tutto arricchito da grafica in full-motion. R.H. 486 + 4MB.
PC CDROM 53.000



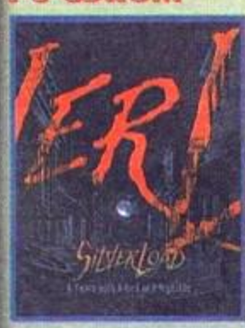
SHIVERS
Una strepitosa avventura della SIERRA con visuale il soggettiva e grafica stupendamente digitalizzata ambientata in un museo denso di mistero e di terrore. Centinaia di allocazioni da esplorare e di misteri da risolvere. R.H. 486+8MB.
PC CDROM 109.000



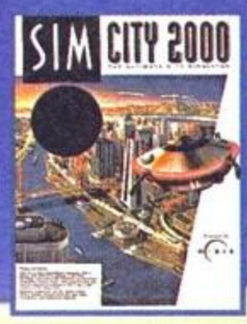
SHOCKWAVE ASSAULT
Una stupenda simulazione di guerre interstellari ove sarai impegnato a difendere la terra dall'invasione aliena. Grafica stile fotografica in 3D e sequenze in full motion video rendono questo gioco prodotto dalla Electronic Arts un vero capolavoro.
PC CDROM 109.000

SILENT HUNTER
Una bellissima simulazione di battaglie sottomarine. Oltre 40 diversi tipi di nave ricreate perfettamente con visuale a 360°. Anche i porti e le coste sono state ricreate fedelmente . Decine di opzioni sono selezionabili in modo tale da rendere il gioco ai massimi livelli di realismo.
PC CDROM 109.000

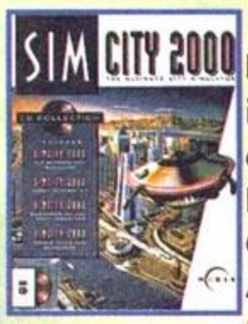
SILENT STEEL
Una unica avventura strategi su ben 4 CDROM basata sulla caccia tra 2 sottomarini ambientata nel Mar Mediterraneo tra un Sottomarino americano ed uno Libico.. A bordo del tuo mezzo hai abbastanza energia nucleare da distruggere tutto il Pianeta, pertanto ogni tua decisione dovrà essere accuratamente ponderata perchè possa sfociare nella giusta scelta. Veramente avvincente.
PC CDROM 115.000



SILVERLOAD
Stupenda avventura grafica ove, impersonando un cacciatore di taglie dovrete andare nella città di Silverload alla ricerca di un bambino perduto. Effetti sonori e grafica di prim'ordine. trama originale che mescola un'atmosfera di orrore ed un ambiente western. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 2MB PC CDROM 89.000



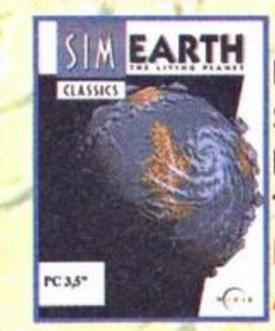
SIM CITY 2000
Costruisci la tua città del futuro, difendila da eventi catastrofici naturali e controlla l'economia ed il commercio. Attenzione! i passi falsi porteranno la popolazione ad una precipitosa fuga. R.H.: 386/DX + 4MB
PC CDROM 35.000
PC Floppy Disks 59.000
AMIGA 1200 69.000



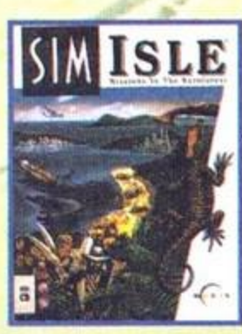
SIM CITY 2000 COLLECTION
Raccolta contenente: SIM CITY 2000, il data disk URBAN RENEWAL KIT, il data disk SCENARIOS VOL. 1 GREAT DISASTERS ed il data disk BONUS CITIES AND SCENARIOS. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 99.000

SIM CLASSIC
Compilation comprendente alcuni dei migliori giochi gestionali. SIM ANT, SIM CITY, SIM LIFE.
AMIGA 1MB 67.000
PC Floppy Disks 67.000

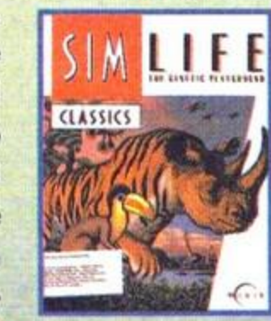
SIM CLASSIC 2
Un'altra stupenda raccolta dalla MAXIS che comprende: SIM FARM (la simulazione manageriale imperniata sull'agricoltura) SIM EARTH (simulazione manageriale di gestione della Terra e dell'ecosistema che la circonda) e A-TRAIN (simulazione manageriale dedicata alle ferrovie).
PC CDROM 69.000



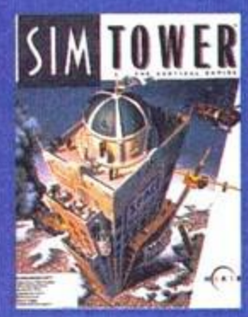
SIM EARTH
IN QUESTA STUPENDA SIMULAZIONE SARAI IMPEGNATO NELLA GESTIONE E NELLO SVILUPPO DEL TUO PIANETA.
PC Floppy Disks 35.000
AMIGA 1MB 35.000



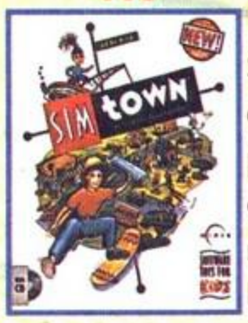
SIM ISLE
Eccezionale questa simulazione di gestione delle isole, sempre prodotta dalla instancabile MAXIS. Sarai alle prese con la gestione delle foreste, delle miniere, delle risorse naturali, animali selvaggi e tanto ancora. Sicuramente uno dei giochi di simulazione più appassionanti mai creati.
PC CDROM 85.000



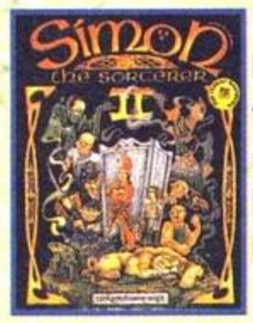
SIM LIFE
Questa volta sei impegnato nella gestione dell'ecosistema del tuo pianeta, sviluppando flora e fauna interagendo con i parametri ambientali (temperatura, umidità, ecc.)
AMIGA 1MB 35.000
PC Floppy Disks 65.000



SIM TOWER
Finalmente disponibile dalla Maxis, i creatori di Sim City. Misura la tua abilità nella costruzione di torri che potranno raggiungere altezze di oltre 100 piani; decidi poi se vendere o affittare ma attenzione! Se sei troppo esoso i potenziali acquirenti scapperanno!! PC CDROM 89.000
PC Floppy Disks 79.000



SIM TOWN
Sempre dalla MAXIS questa splendida simulazione di costruzione di paese fantasioso. Strade, castelli, case degli orrori, cabine telefoniche, negozi di giochi e tanto altro ancora. La cittadina dei tuoi sogni! R.H.386 + 8MB RAM.
PC CDROM 89.000



SIMON THE SORCEROR 2
Il seguito di una delle più belle avventure stile fantasy caratterizzata da una grafica semplicemente spettacolare.
PC CDROM 89.000

SLAM CITY: SCOTTIE PIPPEN
SU 4 CD QUESTA FAVOLOSA SIMULAZIONE DI BASKET!. Otre 2 ore e mezzo di azioni in full motion video. E' incredibile!! Si gioca con i VERI GIOCATORI!!! R.H.486DX + 4MB RAM.
PC CDROM 129.000

SLIPSTREAM 5000
Una gara automobilistica senza precedenti!! Corri nelle più veloci gare del 1995 attraverso oltre 10 dei più famosi persorsi mondiali. Miriadi di opzioni e grafica ad alta risoluzione!
PC CDROM 55.000
PC Floppy Disks 55.000

SOCCER STARS 1996
Dalla EMPIRE una stupenda raccolta di giochi dedicato al CALCIO contenente: FIFA INTERNATIONAL SOCCER, ON THE BALL LEAGUE EDITION, PREMIER MANAGER 3 e KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE.
AMIGA 1MB 75.000
AMIGA 1200 75.000
PC CDROM 75.000

SOLUTION CD 1996
Oltre 200 soluzioni dei principali giochi tipo 1942 P.A.W, Alone in the dark 1,2 e 3, tutta la serie di Ultima e tanti altri. R.H. 486 + 8MB + Windows
PC CDROM 69.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

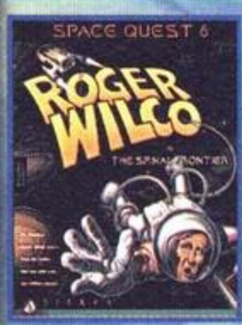
COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

SPACE ACE CD
Questo gioco non ha certamente bisogno di alcun commento! Uno dei migliori giochi a cartone animato mai creati! R.H. 386 DX + 4MB
PC CDROM 69.000

SPACE PIRATES
Avventura spazionale con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattività con un film, decidendo la trama a seconda dei passi che si compiono. R.H. 386DX + 4MB.
PC CDROM 55.000



SPACE QUEST 6:ROGER WILCO
Il nuovo episodio della stupenda avventura interattiva ambientata nello spazio. Il gioco è stato arricchito da scene fantastiche in 3D e da combattimenti all'ultimo sangue. R.H.486 + 8MB RAM.
PC CDROM 95.000

SPACE QUEST COLLECTION
La raccolta delle 5 avventure di space quest. Ambientato ovviamente nello spazio, grafica stile cartone animato ed alto contenuto umoristico. R.H.: 386 + 4 MB.
PC CDROM 85.000

SPEAR OF DESTINY
Un gioco creato sullo stile di Wolfenstein 3D; visuale in prospettiva grafica tridimensionale con rotazione a 360°, oltre 20 livelli da completare, 4 livelli di difficoltà, livelli nascosti dedicati ai giocatori più abili, sonoro digitalizzato. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 56.000

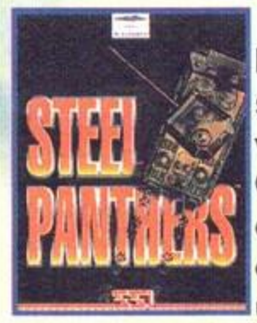
SPORTS 5 PACK
Una raccolta dedicata agli amanti dello sport: CENTER COURT TENNIS, GENERAL ADMISSION SOCCER, JACK NICKLAUS GOLF, GENERAL ADMISSION GRAN PRIX, TOM LANDRY FOOTBALL.
PC CDROM 65.000

STAR CONTROL COLLECTION
La raccolta di STAR CONTROL e STAR CONTROL 2 due stupende avventure strategiche ambientate nello spazio. Migliaia di pianeti da esplorare in oltre 500 diversi sistemi solari, oltre 28 tipi diversi di navi spaziali, combattimenti all'ultimo sangue e tanto ancora! R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 45.000

STARDUST SUPER EDITION
Il miglior shoot-em-up di tutti i tempi. Dozzine di livelli, nemici intelligenti, stupende sequenze in 3D, grafica in stile ray--tracing, centinaia di armamenti.
PC CDROM 45.000
PC Floppy Disks 45.000

STAR RANGERS
Gioco di azione strategico ambientato nella guerra delle galassie. Uno stupendo mix di strategia ed azione conferisce al prodotto una giocabilità pressochè unica nel suo genere. Decine di missioni tutte con grafica in SVGA e combattimenti all'ultimo sangue. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 119.000

STAR TREK THE NEXT GENERATION: A FINAL UNIT
Un'avventura veramente oltre ogni capacità di immaginazione. Immagini digitalizzate ed una giocabilità semplicemente fantastica. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 89.000

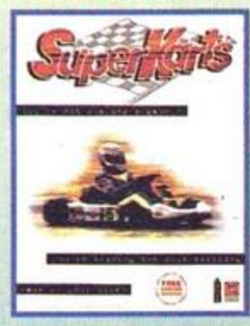


STEEL PANTHERS
Dai creatori di Pacific War, ecco una spelndida simulazione strategica che vede impegnati i carri armati nella II Guerra Mondiale. A disposizione oltre 40 scenari originali potrai comandare da un singolo plotone ad un intero battagliano con ampia disponibilità di mezzi terrestri ed aerei. Grazie al generatore di scenari potrai costruirti le tue battaglie personalizzate. Scenari e sonoro digitalizzati.
PC CDROM 99.000

STONEKEEP
Una stupenda avventura grafica stile Dungeon Master che ti vedrà impegnato in immensi labirinti sotterranei contro le forze diaboliche del male. A tua disposizione decine di armi e di magie, grafica in 3D e visuale in soggettiva.
PC CDROM 109.000

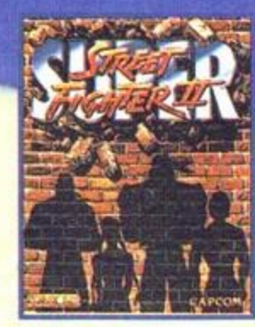
STRIP POKER PRO
Stupendo strip poker professionale caratterizzato da sequenze in full motion!! STOP ai semplici slide show. Unico problema: attenzione! avrete a che fare con giocatrici professioniste..... (V.M.18). MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.
PC CDROM 75.000

SU-27 FLANKER
Un eccezionale simulatore di volo di aerei militari. Curato veramente ai massimi livelli fin nei minimi particolari, persino la possibilità di editare sempre nuove missioni. Inoltre contiene un indispensabile training per imparare a volare perfettamente.
R.H.486DX+8MB
PC CDROM 89.000



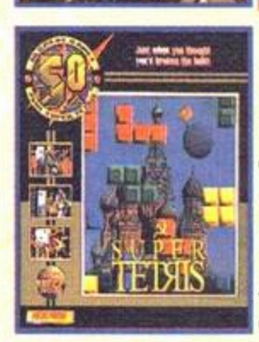
SUPER KARTS
Veloce ed appassionante gioco di guida arcade. Sviluppato grazie ad una nuova tecnica per generare grafica 3D, questo gico presenta animazioni a 60 frames per secondo, che garantiscono fluidità incredibile per un titolo da non perdere.
PC CDROM 84.000
PC Floppy Disks 75.000

SUPER SKI PRO
Simulazione di sport invernali. 5 diverse discipline: snowboard, discesa, slalom,slalom gigante e bob. Immagini digitalizzate. 4 differenti tipi di percorso. R.H.: 386DX + 4MB.
PC CDROM 39.000



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
Finalmente il più famoso picchiaduro in edizione integrale praticamente identica al coin-op disponibile su personal computer. L'UNICA VERA EDIZIONE TURBO EISISTENTE.
PC CDROM 75.000
PC Floppy Disks 75.000
AMIGA 1MB 55.000
AMIGA 1200 75.000

SUPER STRIKE COMMANDER
Stupendo simulatore di volo ambientato nel 2011 al comando di un F16 o di un F22 sarai impegnato in oltre 60 missioni durante un'immaginaria terza guerra mondiale.R.H. 486+8M, MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 49.000



SUPER TETRIS
Il Puzzle-game più famoso della storia del videogioco. 10 livelli di difficoltà, opzione di gioco per 2 giocatori e centinaia di varianti disponibili. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei più svariati generi.
PC CDROM 35.000

SYSTEM SHOCK
Una incredibile avventura vissuta in prospettiva stile Doom. Ambientata in un mondo futuristico a bordo di una stazione spaziale. Grafica in 3D texture mapping, e centinaia di opzioni. R.H. 486DX + 4MB. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 49.000

T-MEK
Dalla Time Warner, un gioco arcade imperniato su battaglie tra gladiatori che utilizzano come arma dei carri armati!! Opzione di gioco via Network.
PC CDROM 109.000

TACTICAL MANAGER 2
La piu' bella simulazione di calcio mai esistita: più di 3700 giocatori ed oltre 41000 parametri settabii. Possibilità di gioco fino a 46 GIOCATORI!
AMIGA 1MB 29.000

TAKE A BREAK PINBALL
Stupendo Flipper dalla SIERRA con grafica del tutto innovativa. 8 tavoli selezionabili dedicati ai più importanti giochi della Sierra. Grafica animata e sonoro incredibile!!. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 59.000

COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

TANK COMMANDER

Simulazione di Carri armati, Comanda 4 mezzi blindati dotati di armamento devastante, attraverso 40 missioni, in paesaggi ed ambientazioni diverse.

PC CDROM 65.000

TAKE TEN PACK vol. 2

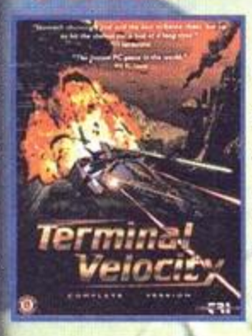
Stupenda compilation contenente ben 10 giochi: WOLFENSTEIN 3D, WIZARDRY, DOOM, CRIME CITY, CHAOS CONTINUUM, AIR FORCE COMMANDER, My First World Atlas, Personal Accounting, Print Master Gold, 125 Fonts for Windows. Disponibile per

PC CDROM 49.000

TEKWAR

Un'incredibile avventura interattiva completamente digitalizzata in 3D con visuale in soggettiva stile DOOM. Dovrai esplorare un complesso mondo futuristico infestato da criminali di ogni genere. A tua disponisizione diversi armamenti che ti aiuteranno ad eliminare i nemici. Animazioni in 8 prospettive. un matrimonio perfetto tra action game e strategia. Suoni digitalizzati, possibilità di gioco via modem e via Network fino a 16 giocatori. R.H. 486/50 + 8MB.

PC CDROM 119.000



TERMINAL VELOCITY

Una stupenda simulazione di volo spaziale caratterizzata da grafica in texture mapping 3D con rotazione a 360°. Combattimenti aria-aria e aria-terra in oltre 30 livelli e dozzine di armamenti ultra-moderni. Grafica ad evvetto "cinema" e sonoro digitalizzato. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 79.000
PC Floppy Disks 69.000

TERROR TRAX

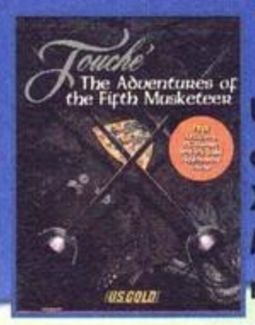
Una incredibile avventura grafica digitalizzata ove dovrete localizzare e distruggere un'orda di vampiri che hanno invaso la vostra città assumendo le sembianze di gente comune. a vostra disposizione una strumentazione completa per la localizzazione ed un arsenale incredibile. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 69.000

TFX 2 - EF 2000

Semplicemente eccezionale. Un gioco che combina perfettamente lo stile simulazione di volo ambientata in uno scenario di guerra con la giocabilità veramente ai massimi livelli e la grafica incredibilmente curata e conforme alla realtà. Sicuramente il miglior simulatore arcade mai creato!

PC CDROM 109.000



THE ADVENTURES OF THE FIFTH MUSKETEER

Una stupenda avventura stile "punta e clicca" ambientata nella Francia del XVI secolo, ove impernando il Quinto Moschettiere, dovrete eseguire al meglio un incarico conferitovi da Re di Francia evintando i mille pericoli che vi attendono!. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 89.000

THE BIG THREE

Si tratta di un gioco strategi di guerra che ricrea fedelmente gli episodi della II Guerra Mondiale negli scenari europeai e del Nord Africa. Oltre alle molteplici opzioni disponibili, non è da sottovalutare la capacità del computer di considerare addirittura il morale delle truppe quale dato influente sul buon fine delle varie azioni da voi strutturate. Veramente ben curata anche la grafica ed il sonoro.

PC CDROM 66.000

THE BIG RED ADVENTURE

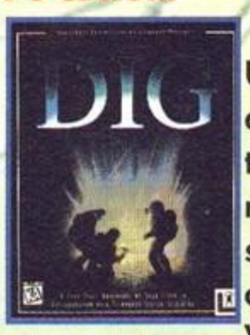
Una eccezionale avventura INTERAMENTE IN ITALIANO ambientata nell'antica Russia Comunista. Oltre 100 allocazioni diverse da esplorare arricchite da splendidi fondali, interfaccia "punta e clicca" per una grafica a videata completa, numerosi cervellotici rompicapi e tanto ancora!

PC CDROM 79.000

THE DARK EYE

Una fantastica avventura stile Role Play ambientata in un mondo di violenza e di detilitti. Sarete immersi in un labirinto popolato da dozzine di esseri malefici con un'atmosfera ispirata ai famosi romanzi di Edgar Allan Poe. Centinaia di visuali selezionabili grazie alla fantastica grafica in 3D animata. La colonna sonora eccezionalmente creata dallo stesso autore di Cyberia ed i personaggi creati dallo stesso autore di Aliens non possono che assicurare un deciso successo.

PC CDROM 105.000



THE DIG

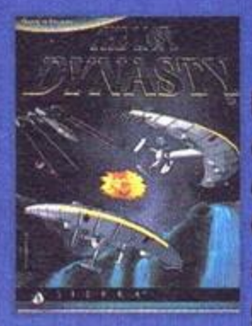
Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Sielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchida da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalerà ore di gioco indimenticabili. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 109.000

THE HIVE

Un'incredibile action arcade game creata appositamente per sfruttare al meglio le possibilità di Windows 95. 20 livelli di azione continuacon grafica digitalizzata stile cinematico a 65000 colori. R.H. 486DX66 + 8MB.

PC CDROM 119.000



THE LAST DYNASTY (L'ULTIMA DINASTIA)

Finalmente disponibile la versione completamente IN ITALIANO di uno dei migliori capolavori della SIERRA - COKTEL VISION. Una sensazionale simulazione di combattimento ed una grande avventura in un unico gioco. Grafica digitalizzata, effetti cinematografici ed alta risoluzione hanno richiesto addirittura l'impiego di 2 CD!!. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM (ITA) 109.000
PC CDROM (ING) 95.000

THEME PARK

Stupenda simulazione di gestione Luna Park. Devi costruire al meglio il tuo parco divertimenti cercando di far affluire il maggior numero di persone aumentando così i tuoi guadagni.

PC CDROM 49.000
AMIGA 1200 69.000

THE SCROLL

Ambientato nelle antiche catacombe egiziane di Alessandria dovrai lottare contro i terribili Dei delle Tenebre. Avventura grafica con visuale in prospettiva caratterizzata da grafica ed animazioni spettacolari, interfaccia utente semplice con icone animate, diversi personaggi e finali originali. trame parallele, R.H. 486 + 2MB. PC CDROM 69.000

THEXDER 2

Uno dei migliori platform/sparatutto mai visti su PC, creato naturalmente salla SIERRA, marchio di sicura qualitaà. Impersoni un Super Robot con l'arduo compito di distruggere una nutrita schiera di nemici sfruttando sia il potente arsenale a tua disposizione che tattiche e strategie particolari. Possibilità di gioco via modem e Network. Suoni digitalizzati e finestre video modificabili a piacimento. R.H. 486 DX66 + 8MB. PC CDROM 109.000

THREE WORLDS OF ADV. DUNGEONS & DRAGONS

Una stupenda raccolta dedicata aglia amanti della serie AD&D: AL QADIM the Genie's Curse, RAVENLOFT Strahd's Possession e DARK SUN Shattered Lands. R.H. 386DX + 4MB.

PC CDROM 89.000

THUNDERSCAPE

Dalla SSI un bellissimo gioco di ruolo stile fantasy che Vi vedrà protagonisti di un incredibile viaggio nel Mondo di Aden tra mille insidie, trappole e malefici artifizi.

PC CDROM 95.000

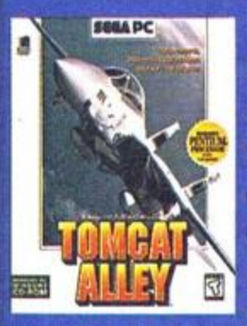
TIE FIGHTER COLLECTOR

L'attesissima versione su CD del famoso gioco dedicato alla saga di Guerre Stellari. La confezione comprende inoltre il data disk Defender Of The Empire e l'inedito data disk ENEMIES OF THE EMPIRE. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 109.000

COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*



TOMCAT ALLEY

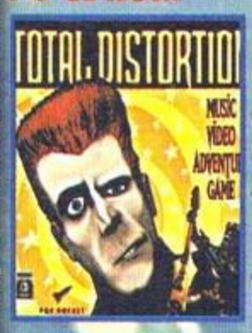
Il primo titolo SEGA prodotto specificamente per PC CDROM. Un simulatore di volo da guerra senza precedenti. Grafica cinematica digitalizzata in full-screen. Semplicemente INCREDIBILE! R.H. PENTIUM + 8MB RAM

PC CDROM 109.000

TORIN'S PASSAGE

Una incredibile avventura animata stile cartone animato prodotta dalla infallibile SIERRA . Grafica tridimensionale renderizzata in real time, 5 mondi da elplorare e tantissimi personaggi con cui interagire. Un vero capolavoro!. R.H. 486 + 8MB

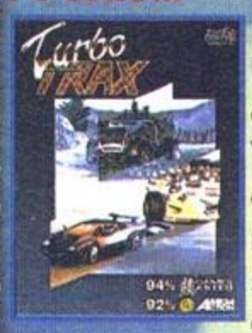
PC CDROM 85.000



TOTAL DISTORTION

Impersoni un avventuroso creratore di video musicali. Lo scopo di questa avventura è di diventare un ricco e famoso produttore. L'alternativa? Finire nella miseria più nera. Solo le tue doti intuitive riusciranno a regalarti il successo meritato in questa semplicemente favolosa avventura strategica caratterizzata da una grafica pressochè unica nel suo genere. R.H. 486DX2 + 12 MB.

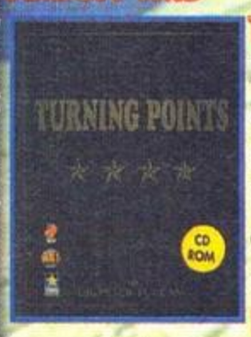
PC CDROM 129.000



TURBO TRAX

Un'incredibile gara automobilistica con decine di opzioni entusiasmanti. Vista dall'alto, opzioni per 1 o 2 giocatori anche in Link, effetti sonori e musica digitalizzata, 5 diversi veicoli su 5 tipi di terreno. 4 stili diversi di gioco.

AMIGA 1MB 55.000



TURNING POINT - NAPOLEONICS

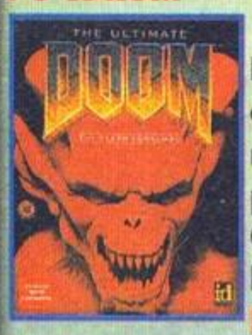
Dedicato agli amanti della simulazione strategica di guerre Napoleoniche, include le 3 principali campagne: BATTLE OF ARMADA, BATTLE OF GETTYSBURG e BATTLE OF WARTERLOO.

PC CDROM 35.000

ULTIMA 8: PAGAN

Ottavo episodio della saga di Ultima. Ti ritroverai sempre nel fantastico mondo di Britannia, nei panni dell'Avatar, il grande guerriero che dovrà salvare il mondo dalle forze del male, nuovi nemici e nuovi enigmi per un'avventura ancora più affascinante. R.H. 386 DX 4MB Ram.

PC CDROM 49.000



ULTIMATE DOOM

Preparati ad un'esperienza al di là dell'immaginazione! I 3 episodi originali del gioco con 27 livelli nuovi , più un episodio inedito: THE FLESH CONSUMED. MANUALE IN ITALIANO.

PC Floppy Disks 59.000
PC CDROM 65.000

ULTIMATE SEVEN

Stupenda compilation contenente: SHADOW PRESIDENT, THE DAGGER OF AMON RA, HARRIER ASSAULT, DETROIT, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, LINKS PRO GOLF, LINKS COURSE BAY HILL.

PC CDROM 75.000

ULTIMATE FANTASY

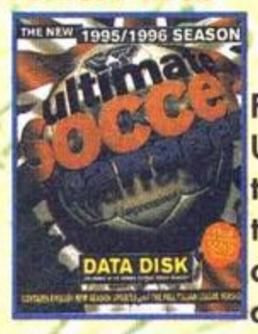
Una stupenda raccolta di avventure stile Advanced Dungeons & Dragons contenente: DARKSUN: SHATTERED LANDS, FANTASY EMPIRES, DUNGEON HACK, STRONGHOLD e UNLIMITED ADVENTURES.

PC CDROM 65.000

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Il più completo programma di gestione manageriale di calcio. Vanta centinaia di opzioni, statistiche, giocatori. Forma il tuo team preferito, leggi i giornali e attento alle ultime notizie: potrebbe essere l'occasione buona per VINCERE IL CAMPIONATO...

PC CD ROM 65.000
PC CD ROM (italiano) 85.000
PC Floppy Disks 59.000
PC Floppy Disks (italiano) 79.000
AMIGA 1MB 55.000
AMIGA 1MB (italiano) 69.000
AMIGA 1200 55.000



ULTIMATE SOCCER MANAGER ITALIA DATA DISK

Finalmente l'attesissimo data disk per Ultimate Soccer Manager. Contiene tutto il nuovo campionato inglese e tutto il CAMPIONATO ITALIANO aggiornato all'ultimissimo calcio mercato.

AMIGA 1MB 35.000
AMIGA 1200 35.000
PC FLOPPY DISKS 35.000

ULTRA 3D PINBALL

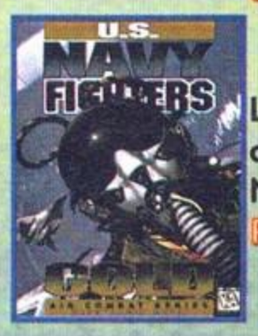
Dalla Sierra un capolavoro del genere flipper. Grafica entusiasmante in 3D con velocità di gioco spaventose. Possibilità di giocare in sequenza più tavoli e centinaia di livelli bonus. R.H. 486 + 8MB + Windows 3.1 o 95.

PC CDROM 63.000

UNDER A KILLING MOON

Avventura grafica stile thriller completamente digitalizzata! Coinvolgente a tal punto da rendere difficile addirittura una pausa di gioco!! R.H.: 486 DX + 8MB. MANUALE E PARLATO IN ITALIANO

PC CDROM 149.000



US NAVY FIGHTERS GOLD EDITION

La nuova versione continiene anche i data disk AWARD WINNING US NAVY FIGHTERS e MARINE FIGHTERS.

PC CDROM 99.000

V FOR VICTORY PACK

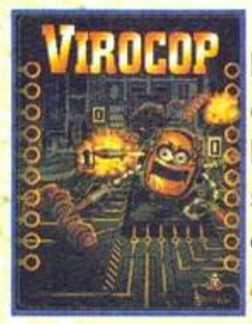
Per tutti gli appassionati di simulazione strategica di guerra ecco un validissimo prodotto che raccoglie tutte le serie di V for Victory: BATTLESET 1 , MARKET GARDEN, THE RUSSIAN FRONT e D-DAY NORMANDY. Il meglio del wargame. R.H. 386 + 3MB.

PC CDROM 89.000

VEGAS GIRLS

Il più interessante videogioco d'azzardo per adulti del momento. 5 diverse specialità selezionabili ed uno stuolo di "partners" di prim'ordine. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

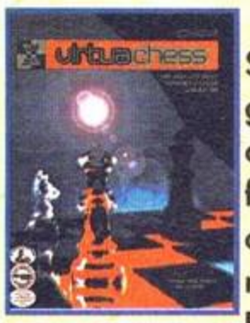
PC CDROM 79.000



VIROCOP

Emozionante sparatutto ambientato all'interno di una LunaPark virtuale. Dovrai distruggere oltre 60 tipi diversi di Virus utilizzando oltre 20 armi diverse.

AMIGA 1MB 55.000
AMIGA 1200 55.000



VIRTUA CHESS

Simulazione di scacchi. Possibilità di giocare contro un amico o contro il computer attraverso vari livelli di difficoltà. Splendida la grafica virtuale che ti permette la rotazione in tempo reale della scacchiera e dei pezzi. R.H. 386 2MB.

PC CDROM 96.000

VIRTUAL VALERIE 2

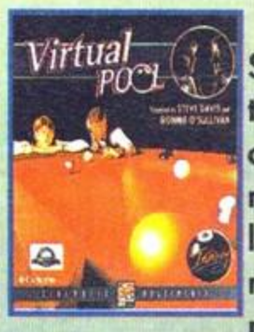
Stupendo gioco interattivo destinato ai MAGGIORI DI ANNI 18. Si tratta di un'avventura grafica stile DOOM con visuale in prospettiva ove ti troveerai coinvolto in trame altamente erotiche. Immagini digitalizzate lo rendono un gioco di proproziioni veramente incredibili. R.H. 486 + 8MB RAM + SUPERVGA.

PC CDROM 83.000

VIRTUAL KARTS

Dalla Microprose, specialista delle simulazioni di guida, un vero e proprio gioco virtuale di gare su go-karts. Grazie alla visuale virtuale a 360 gradi, avete la possibilità di vedere l'azione da qualsiasi punto!Decine di opzioni di settaggio del veicolo, opzione per gioco in rete. Disponibile per

PC CDROM 109.000



VIRTUAL POOL

Splendida simulazione di biliardo. 4 tipi di giochi differenti, con aiuti e corsi di apprendimento, il tutto in full motion video. Particolarmente curata la modalità multi-giocatore, anche via modem. Tutte queste caratteristiche rendono Virtual Pool un gioco altamente realistico R.H. 386 SX 40MHz 4MB.

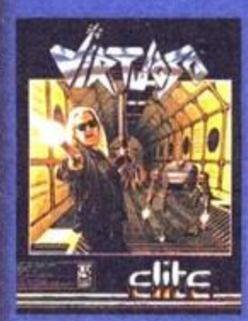
PC CDROM 59.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza Telefono 051 - 343504

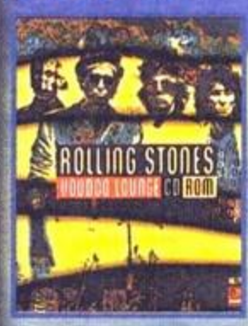
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



VIRTUOSO

Avventura che sfrutta la tecnologia laser. Ambientata nel ventunesimo secolo, Ti ritroverai su Marte a combattere contro Numerosissimi nemici. Vivi questa avventura virtuale dove la grafica 3D i personaggi e la colonna sonora digitalizzata creano un'atmosfera degna dell'avventura R.H.486DX 33 4MB

PC CDROM 79.000



VOODOO LOUNGE

L'incredibile CD interattivo dedicato al più famoso gruppo Rock del nostri secolo: i Rolling Stones. Potrai rivire con loro i momenti storici dei loro successi con la possibilità di intervenire come in un film! Musiche hi-fi e grafica interamente digitalizzata. R.H. 486DX + 8MB. PC CDROM 59.000

VORTEX QUANTUM GATE 2

Un incredibile avventura su 3 CD basata sulla tecnologia del film interattivo. Sarai trasportato in un mondo spaventoso ed irresistibile dei panni di un giovane soldato. Le tue scelte condizioneranno il finale dell'avventura. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 99.000

VOYEUR

Thriller erotico con 60 minuti di eccitante Full motion Video e splendide interpreti...Vietato ai minori di anni 18. R.H. 386DX 4MB Ram.

PC CDROM 79.000

WARCRAFT

Gioco di ruolo ambientato in epoca medievale, 24 diversi scenari di gioco con possibilità di crearne ulteriori 20. Possibilità di gioco per 2 giocatori anche via modem. R.H. 386DX+4MB.

PC CD ROM 79.000
PC Floppy disks 79.000

WARCRAFT 2

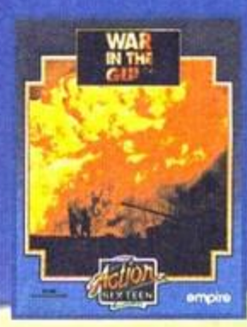
Il conflitto continua! ora per mare cielo e terra!. Costruisci ed amministra il tuo impero. Opzione multiplayer fino a 7 giocatori.Oltre 24 diverse campagne più 2 Super-Campagne per i più esperti.

PC CDROM 99.000

WARGAME 2: TANKS

Dalla SSI un altro capolavoro tattico-strategico in cui si possono utilizzare addirittura i vari mezzi da guerra costruiti tra il 1918 ed il 1991. Possibilità di selezione delle autentiche mappe di guerra o di generarle a piacere. R.H. 386 + 2MB.

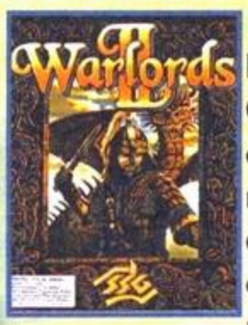
PC Floppy Disks 99.000



WAR IN THE GULF

Simulazione di guida di Carri Armati ambientata durante la Guerra del Golfo. Possibilità di utilizzare contemporaneamente 16 differenti veicoli attraverso 25 missioni dove la combinazione di graifca Bitmap e vettoriale riescono rendere perfettamente il dettaglio degli scenari. R.H.386SX 2MB

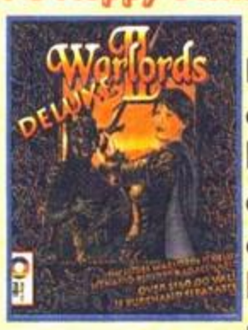
AMIGA 1MB 35.000
PC Floppy Disks 35.000
PC CDROM 35.000



WARLORDS 2

Il seguito del famosissimo Role Play Game Warlords. Questa versione, oltre ad una grafica nettamente migliorata, include un generatore automatico dei Mondi conferendo così al gioco una giocabilità praticamente infinita; misteriose mappe nascoste, nuovi tipi di armi, e tante altre varianti. R.H. 386 + 2MB.

PC Floppy Disks 95.000



WARLORDS 2 DELUXE

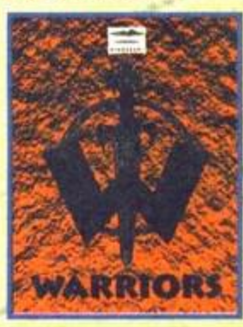
In questa versione espansa, sono stati aggiunti oltre 60 nuovi scenari e l'utilissimo SCENARY EDITOR che oltre ad editare nuovi scenari, contiene decine di opzioni come ad esempio la possibilità di costruire personaggi nuovi, nuove armate, i colori ecc.

PC CDROM 99.000

WARPLANES

La più completa enciclopedia interattiva intramente dedicata agli aerei da guerra. Oltre 500 aerei ed oltre 1000 fotografie e filmati in full motion delle più famose battaglie, armamenti e descrizioni dettagliatissime in ogni particolare. Include inoltre 3 famosi simulatori di volo!! R.H. 386 + 4MB.

PC CDROM 75.000



WARRIORS

FINALMENTE IL GIOCO DESTINATO A RIVOLUZIONARE COMPLETAMENTE IL GENERE PICCHIADURO. Grazie alla nuova tecnologia 3D BIO MOTION che crea i personaggi in 3D con animazioni perfettamente realistiche! Svariati personaggi, oltre 300 differenti effetti sonori, grafica in SuperVGA. R.H. 486DX + 4MB.

PC CDROM 75.000
PC Floppy Disks 69.000

WELCOME TO THE FUTURE

La più bella avventura interattiva mai vista prima. Dovrai scoprire gli antichi simboli che compongono le chiavi dello sviluppo della civiltà. Grafica digitalizzata ad alta risoluzione, visuale in prima persona suono campionato a 16 bit stereo. Un'esperienza unica nel suo genere. R.H. 486+8MB

PC CDROM 119.000

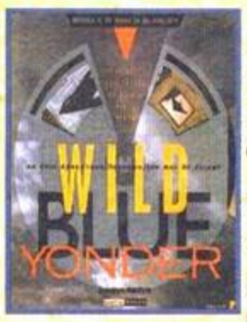
WEREWOLF vs COMANCHE

Contiene 2 giochi su 2 CD. Ora puoi pilotare sia il famoso elicottero Russo WEREWOLF oppure l'Americano RAH-66 COMANCHE. Grazie alle nuove opzioni puoi giocare da solo, in Link e via modem oppure 1 contro 1 e in TEAM.Oltre 100 missioni, nuovi targets, 500 volte più veloce di un tradizione gioco in 3D. PC CDROM 93.000

WETLANDS

Un Action - Thriller a grafica cinematica. Incredibili azioni di combattimento digitalizzate in 3D . Elevatissimo grado di interattività con i personaggi, ti permeztteranno di vivere un film in prima persona. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 77.000



WILD BLUE YONDER

Enciclopedia multimediale. Riscopri i più famosi aerei degli ultimi 50 anni. Centinaia fra video, foto, rapporti ufficiali, interviste e commenti. Splendida anche la colonna sonora. R.H. 386 4MB Ram Windows 3.1

PC CDROM 75.000

WING COMMANDER ARMADA

Simulatore di volo spaziale. Nuovo episodio della serie "Wing commander" con la possibilità di pilotare 10 nuove astronavi con nuove armi sempre più potenti contro i nemici di sempre. Possibiltà di gioco via Modem. R.H. 486 SX 4MB Ram.

PC Floppy Disks 29.000

WING COMMANDER 3

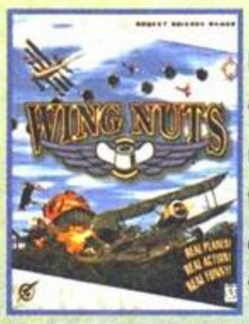
Avventura spaziale ispirata alla serie di Guerre Stellari. Combattimenti, simulazioni di volo, strategia, il tutto raccolto nei 4 CD che compongono l'opera. R.H. 486DX50 + 8MB

PC CDROM 109.000

WING COMMANDER 4

L'attesissimo seguito della precedente versione dedicata alla saga di Guerre Stellari. Incredibilmente migliorata sia la grafica che la giocabilità. R.H. 486DX + 8MB. TESTO E MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 129.000



WING NUTS

Un entusiasmante gioco arcade basato sulla simulazione di volo ma con una tecnologia grafica completamente nuova. Infatti piloterai veri aerei della I Guerra mondiale senza doverti preoccupare della gestione del cockpit, ma solamente del vero e proprio combattimento. Grafica ovviamente in stile cinematico con effetti veramente eccezionali. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 109.000

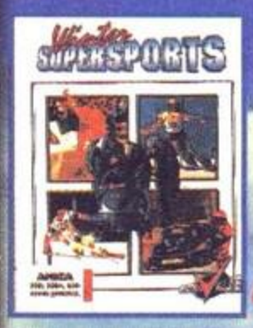
COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*

WINTER OLYMPICS

Simulazione sportiva. Rivivi le olimpiadi invernali di Lillehammer, attraverso le &é discipline invernali più famose e spettacolari. Divertimento assicurato! Contiene 40 minuti di animazioni in full motion video R.H. 386 SX 25 4MB Ram.

PC CDROM 75.000



WINTER SUPERSPORTS

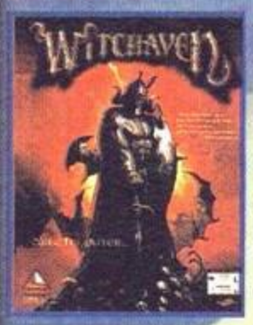
Supersports invernali è uno dei più stimolanti giochi di simulazione sportiva. Opzione per 2 giocatori simulatei, 8 diverse discipline MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

AMIGA 1MB 25.000

WIPE OUT

La corsa tridimensionale di Aircraft futuristici più bella del mondo. 6 diversi percorsi, opzione di campionato del mondo e singola corsa, molteplici armi tattiche a disposizione, colonna sonora in stereo Hi-Fi. Effetti grafici veramente coinvolgenti. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 99.000



WITCHAVEN

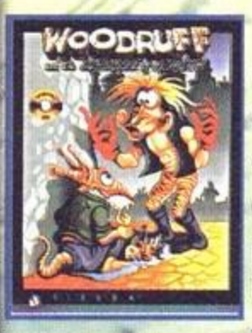
Si tratta di una incredibile avventura di azione stile fantasy realizzata in grafica tridimensionale a sequenze cinematiche L'effetto su schermo è impressionante sia per la fluidità delle animazioni che per i dettagli dei personaggi. Visuale in soggettiva. R.H. 486DX + 8MB.

PC CDROM 105.000

WOLFPACK

Stupenda simulazione di guida di sommergibile. Oltre 70 missioni, sequenze animate, kit per costruirsi le proprie missioni, opzione multiplayer per 2 giocatori. R.H.:286+2MB RAM.

PC CDROM 59.000



WOODRUFF

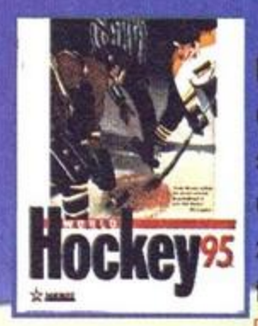
Incredibile avventura stile cartone animato. L'atmosfera coinvolgente ed esilarante ti fisserà inesorabilmente alla tastiera impedendoti di interrompere il gioco!! R.H.486 DX + 4MB. Disponibile per PC CD ROM sia in versione italiana che inglese.

PC CDROM (Eng) 75.000
PC CDROM (ITA) 139.000

WORLD CUP YEAR 1994

Una stupenda compilation sportiva contenente: SENSIBLE SOCCER, GOAL, STRIKER, CHAMPIONSHIP MANAGER 93 e CHAMPIONSHIP MANAGER 94.

AMIGA 1MB 39.000



WORLD HOCKEY 1995

Prodotto dalla Merit Studios, vanta una giocabilità pressochè unica nel suo genere. Contiene tutte le squadre ufficiali americane in più offre l'opzione del Team Editor. Fino a 8 giocatori.

PC CDROM 59.000
PC Floppy Disks 59.000

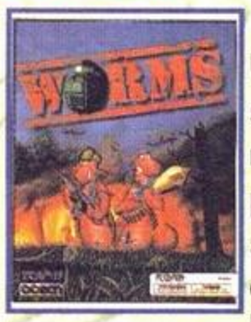
WORLD OF XEEN

Sempre della serie MIGHT & MAGIC questa stupenda avventura su 2 CD caratterizzata da grafica con sequenze addirittura cinematografiche. Oltre 200 personaggi e centinaia di mostri ed oggetti, tutti indispensabili per risolvere i misteri di XEEN. R.H.386 + 2MB. PC CDROM 109.000

WORLD SOCCER INTERACTIVE

Un gioco del calcio completamente nuovo nel suo genere. Infatti raggruppa la storia degli ultimi mondiali con possibilità di visualizzare tutte le partite, i giocatori, la storia del torneo, gli stadi il tutto in oltre 1000 immagini digitalizzate, Poitrete poi rivedere le migliori azioni grazie agli oltre 150 video clips tutti in full motion video ed infine potrete giocare tutte le partirte scegliendo tra 32 teams mondiali. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 109.000



WORMS

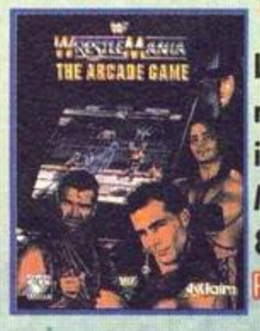
Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile platform! In pratica devi gestire i movimenti e le funzioni di questi simpatici personaggi ognuno dei quali specializzato nell'uso di particolari armi ed ognuno dei quali indispensabile al momento opportuno. Il tutto in uno sfondo grafico realizzato con una nuova tecnologia che conferisce al gioco un realismo pressochè unico nel suo genere. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 79.000
PC FLOPPY DISKS 69.000
AMIGA 1MB 69.000

WRATH OF THE GODS

Avventura stile film interattivo ove, impersonando un eroe della mitologia greca, dovrai esplorare centinaia di scene completamente digitalizzate, combattere mostri e vincere duelli contro accaniti guerrieri. Oltre 60 personaggi digitalizzati ed oltre 300 fimati. R.H. 386 + 4MB. Disponibile

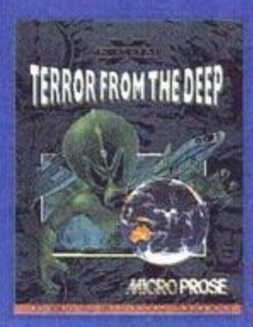
PC CDROM 99.000



WWF WRESTLEMANIA ARCADE

La più bella simulazione di Wrestling mai realizzata su PC. Incontri diretti o in squadra. Grafica digitalizzata. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 75.000



X-COM:TERROR FROM THE DEEP

L'attesissimo seguito fi Ufo Enemy Unknown. Non ci sono parole per descriverne la bellezza e la giocabilità. R.H. 486 SX 4MB Ram SVGA

PC CDROM 95.000
PC Floppy Disk 95.000

X-WING COLLECTORS

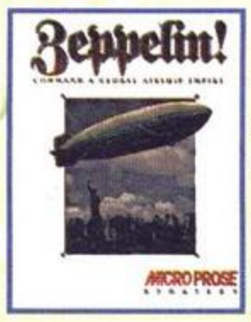
Abilità, azione ed avventura in questa raccolta di X-Wing sempre ispirata alla serie di Guerre Stellari. Oltre 120 missioni contro l'Impero più 6 nuove storie . R.H.: 386DX + 4MB RAM. IN ITALIANO

PC CD ROM 49.000

ZEPHIR

Una battaglia interplanetaria a bordo della navetta spaziale più accessoriata di tutte le galassie. Grafica in rendering 3D trasforma le sequenze del gioco in veri e propri filmati, Decine di mondi alieni da scoprire e sconfiggere, azione arcade in 3D, possibilità di gioco per più avversari e centinaia di accessori selezionabili.

PC CDROM 55.000



ZEPPELIN

Dalla Microprose questa stupenda simulazione di volo con dirigibile. Sviluppa nuove tecnologie per costruire veicoli più potenti in continua concorrenza con i tuoi avversari. Potrai fondare una compagnia di trasporti con filiali in tutto il mondo speculando sui prezzi del trasporto e facendo sempre attenzione ai prezzi offerti dall'agguerrita concorrenza. Un gioco unico nel suo genere. R.H. 386 + 2MB.

PC CDROM 109.000

ZOOP

Un incredibile "puzzle game" con combattimenti "strizzacervello". Vi troverete assaliti da ogni lato in modo sempre più veloce fino ad avere i pollici paralizzati, gli occhi pesti ed il cervello fuso!. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 53.000

ZORRO

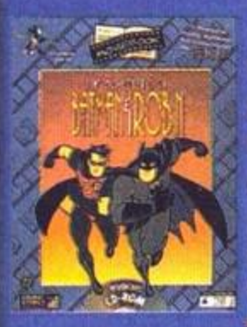
genere Azione-Avventura. Ispirato al famosissimo personaggio mascherato, sarai impegnato in violenti duelli all'ultimo sangue in questa stupenda avventura impersonando il Paladino della giustizia. Disponibile per

PC CDROM 79.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE

Vendite per corrispondenza *Telefono 051 - 343504*



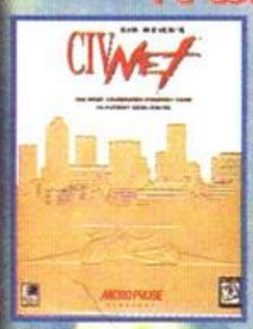
BATMAN AND ROBIN Le avventure di Batman e Robin, un gioco che raccoglie sia un'avventura che un action game grazie ai molteplici livelli contenuti e alle decine di puzzles games, il tutto ispirato alla famosa serie di cartoni animati della Warner Bros. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 85.000

HOOVES OF THUNDER

INCREDIBILE. Finalmente una eccezionale simulazione di CORSE AI CAVALLI!! Effettuate le vostre puntate e godetevi la corsa in grafica 3D, possibilità di visuale da varie angolazioni, gare notturne e diurne, Replay, opzione fino a 10 GIOCATORI. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 85.000



CIVILISATION NETWORK - CIVNET -

La simulazione più giocata nel mondo, ora finalemnte disponibile anche in versione per Modem e Network. La stupenda interfaccia per INTERNET, permette il gioco in contemporana con MIGLIAIA di giocatori sparsi per il mondo!!DECINE DI OPZIONI PER PERSONALIZZARE AL 100% il gioco in base alle vostre esigenze. R.H. 486+8MB

PC CDROM 119.000

MEGAPACK 4

Contiene i seguenti giochi: PANZER GENERAL, AEGIS,GUARDIAN OF THE FLEET, SPACE ACE, TORNADO - OP.DESERT STORM, EMPIRE SOCCER 94, SAVAGE WARRIORS, DAWN PATROL, BLACK KNIGHT MARINE, ORION CONSPIRACY, DRAGON LORE

PC CDROM 85.000

BATTLES IN TIME

Il primo gioco rivoluzionario che sposa perfettamente le componenti STRATEGIA ED AZIONE. Il tma del gioco è ovviamente la guerra ed è ambientato in periodi differenti, dalla preistoria al futuro. Gli obiettivi potranno essere raggiunti solamente con un ottimo mix di strategia ed azione. Grafica in 3D e possibilità di gioco via modem. R.H. 486+4MB

PC CDROM 85.000

TILT

Uno dei più bei flipper mai visti su PC. Dalla Virgin questa stupenda simulazione. 6 tavoli grafica superCGA e sonoro digitalizzato. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486.8MB

PC CDROM 79.000

ULTIMATE GAME COLLECTION 2

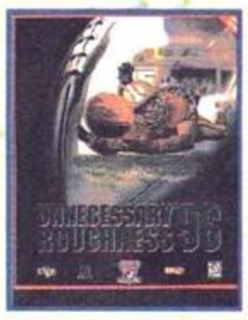
Compilation contenente: STAR CRUSADER, RENEGADE, GREAT NAVALS BATTLE 3, JAMMIT, HELL, PANZER GENERAL.

PC CDROM 79.000

ABSOLUTE ZERO

Dozzine di missioni aventi per scopo quello di difendere la Terra dall'invasione aliena. Grafica in 3D digitalizzata. 7 diverse macchine da guerra volanti con 15 diversi armamenti. Sequenze in Full Motion Video. R.H. 486/50+8MB.

PC CDROM 119.000

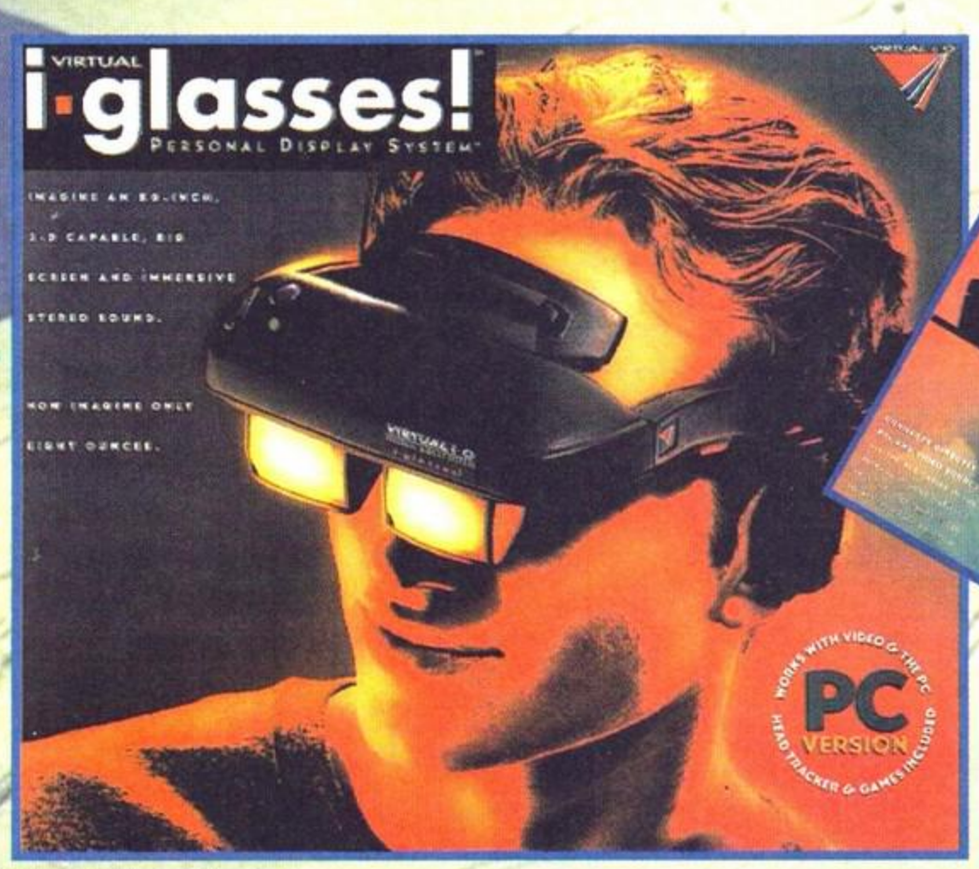


UNNECESSARY ROUGHNESS 96

La versione aggiornata con tutte le nuove formazioni e le nuove statistiche. Grafica ulteriormente migliorata ed oltre 1300 tattiche di gioco disponibili, più l'editor per crearne infinite. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 109.000

La realta' virtuale è finalmente....realtà

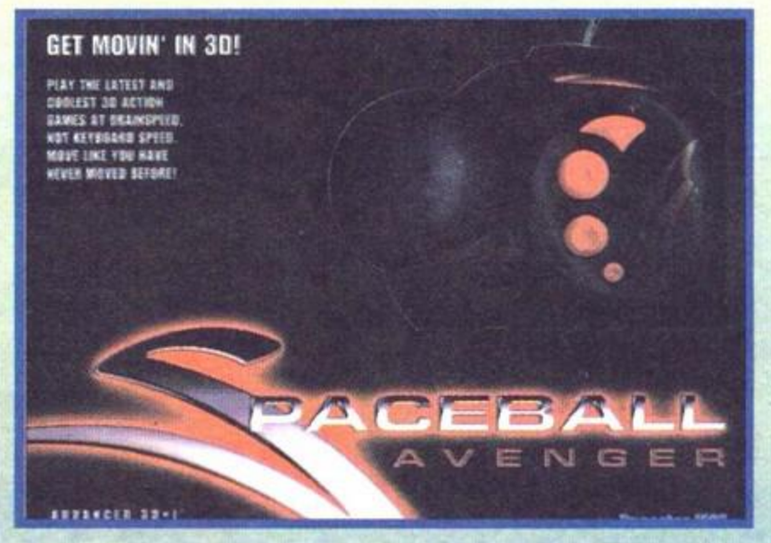


VIRTUAL I-GLASSES

Si tratta di un incredibile accessorio grazie al quale è possibile visualizzare in 3D stereoscopico sia i videogames che la televisione. Puo' essere utilizzato anche da chi porta occhiali, offre una risoluzione fino a 180.000 pixels per ogni pannello LCD, suono stereofonico, filtro anti flickering, potrete controllare i vostri giochi semplicemente muovendo la testa! Include i drivers per giochi particolari come Descent, Heretic; Flight simulator, Flight Unilimited ecc. . L'utilizzo del Virtual IO è comunque consentito con quasi tutti i giochi anche senza speciale drivers.

SPACEBALL AVENGER

La rivoluzione del Joypad è cominciata! Grazie al particolarissimo sensore a forma di "palla" riuscirete ad acquisire un controllo praticamente UNICO di tutti i giochi, specialmente di quelli stile "Doom", cioè con grafica in soggettiva. Il controllo viene attivato con il semplice "tocco" del comando, permettendovi così di raggiungere la posizione desiderata in una frazione di secondo. Inoltre grazie ai 4 bottoni ed alle molteplici combinazioni possibili, riuscirete ad aumentare incredibilmente le vostre performances in qualsiasi gioco!!



Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

Netscape

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Location: http//:www.computerone.it

What's New! What's Cool! Handbook Net Search Net Directory Software

COMPUTER ONE

e' lieta di annunciare la nascita di

COMPUTER ONE Net

Il primo "dominio" tutto italiano

http://www.computerone.it

ove potrai trovare

Un catalogo fotografico completo
con oltre 4000 articoli

Un'area riservata ai messaggi
compro-vendo-scambio

Un'area riservata a soluzioni, trucchi
ed aiuti

La possibilità di collegarti direttamente
con tutti i migliori Web del mondo

Un'area XXX-rated riservatissima ai maggiori di 18 anni

e tante altre news!!

Ogni ordine effettuato via Internet verrà premiato
con un extra sconto del 10% !

e-mail: cs@computerone.it

DIVENTA AUTORE DI VIDEOGIOCHI con K

4

Finalmente è passato il BUON NATALE.

Scusate il mio basso tono di MULTIMEDIAVOCE, ma le feste natalizie mi DEPRIMONO sempre in maniera anaflistica (che significa SPIPROCLASTICA). Sono cambiate molte cose nella mia vita di attore bitmap, in questi ultimi tempi. !Primesimo!: Sylvia non mi parla, non mi scrive, perciò ho deciso di mollare il colpo. Anche perché ho conosciuto una sventola che si chiama Cappuccio Rosso che mi ha... ehm, 'smontato' con i suoi giochini... ehm, sì. Andiamo oltre. !Secondimo!: questo mese si comincia ad andare sul difficile, sul tecnico e sul peso. Ciò mi deprime un po' perché vorrà dire che mi dovrò sbattere parecchio. !Terziomolo!: voglio cambiare il colore dei miei denti. Zì, Pevché Cozì Poi Pavlo Come Un Kvetino. Poskriptum: io non centro niente con la posta che non c'è. Le lettere che mi sono arrivate (cari...) sono tante, e sono ricche di spunti interessanti (molte sono più di spunti). Però causa spazio fisico su K RIMAndate sono STATE, e adeguare IO dovuto MI sono. Specie sotto Natale (quando il materiale da recensire-pubblicizzare è tantissimo). Io le risposte le ho già preparate da un pezzo, spero almeno in questo numero di vederle stampate. Altrimenti che OKKUPazione EDItoriale è mai la MIA?!?
Ricordatevi sempre miei cari Kamatori o Kappisti o Kappiani insomma voi che leggete K che la vita è dura e il mondo è cane. Ricordatemi di sparare al CyberMaster.

Beh, David è un po' depresso questo mese. Le feste di Natale lo hanno spaccato: tutte quelle luci, quegli addobbi natalizi, quei tavoloni stracarichi di leccornie: ricordiamoci che lui è un CATTIVO, e in quanto tale lo deprime vedere tanta esibita felicità.
A parte le note sulla sua vita sentimentale, ha detto una cosa importante: da questo mese il nostro inserto cambia. Non tanto, ma quel tanto che basta a farlo diventare più tecnico. Ormai abbiamo già messo a fuoco cosa bisogna tenere ben presente a livello generale. In questo numero si completa il fattaccio Storyboard (con uno storyboard sviluppato su misura - semplice ed esplicativo). Faremo inoltre quattro chiacchiere.TXT su tutto ciò che è la programmazione...
'MA COME FAREMO NOI A IMPARARE A PROGRAMMARE?' dicono tutti i lettori in coro. Sanno che fare giochi su PC è un gran casino. Dicono:
1) "io non so programmare videogiochi né ho gli strumenti adatti (che tra l'altro non so quali siano)"
2) "qui dicono che posso programmare videogiochi, diventarne storyboarder"
3) "qui dicono anche che per programmare videogiochi bisogna essere in un team (o comunque assieme ad altre persone che garantiscano un mare di altre competenze complementari e necessarie a quelle dello storyboarder)"
Facendo 1 +2 + 3 ci si pone un'altra domanda: ma che cappio dicono questi quando sostengono di insegnarmi a fare videogiochi?
Ebbene, sappiate che sappiamo quello che diciamo, altrimenti non lo diremmo! Perché ora veniamo al perché, che è anche il DUNQUE.

DUNQUE...

Avrete capito, spero, che non basta seguire un inserto come questo per realizzare un videogioco di livello internazionale, ma c'è bisogno di specializzarsi, studiare approfonditamente linguaggi di programmazione quali il C++, l'Assembler 8086, il Visual Basic etc. (a seconda dell'interesse), e per quanto riguarda la grafica mettere in preventivo di perdere tempo, volontà e talento. Inoltre sono necessari adeguati tools e competenze per riuscire a convertire Grafica e Animazioni in un formato leggibile dal software (fase di montaggio).
Esiste però un modo per sorvolare quanto appena detto! Dal prossimo inserto scopriremo, passo passo, come si fa un'avventura interattiva... Seguiteci e lo vedrete!

DA STACCARE E CONSERVARE

C'ERA UNA VOLTA UN PROGRAMMATORE DI VIDEOGIOCHI

Sono Ivan Venturi. Questa è un'intervista a me, che mi sono fatto da solo. Penso che sia obiettiva, nonostante la parentela tra intervistatore e intervistato. Sono accettate critiche da tutti tranne che dal "tizio". I miei amici dicono che io pretendo moltissimo sul lavoro, ed è vero. Quando si lavora, bisogna lavorare bene e sodo. Preferisco lavorare con gente più semplice ma volonterosa piuttosto che con "Leonardi Da Vinci" senza voglia di lavorare.Perché tutto questo? Beh, le cose sono andate così...

Nacqui un anno dopo il Festival di Woodstock.

A 4 anni decisi che da grande avrei fatto l'inventore. Archimede Pitagorico era il mio idolo. Quando iniziai a capire come funzionavano le cose (mondo cane! Sigh!) dovetti abbandonare l'idea delle invenzioni, e decisi di fare il fumettista. Avevo 8 anni, e quello era il modo migliore che avevo di sballarmi.

Ma un bel giorno del 1980, in una sala giochi della riviera, vidi LUI: il VIDEOGIOCO.

Perdetti la testa completamente: quello era decisamente il mio viaggio. Nel 1984 ricevetti una borsa di studio per l'esame di 3^ media che avevo superato con un buon voto. Mi comprai un Commodore 64.

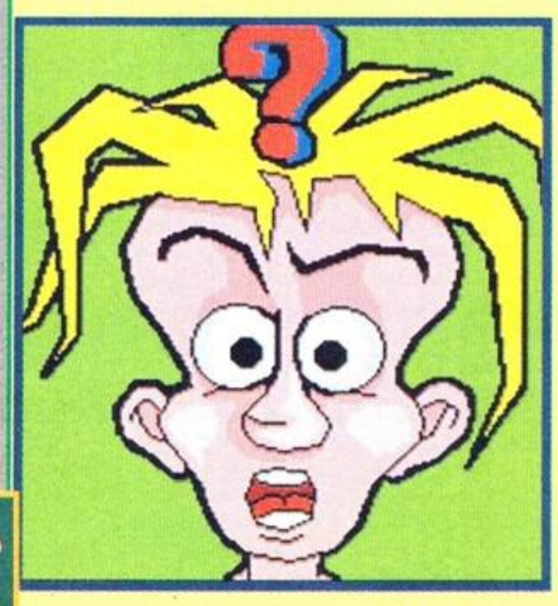
Iniziai a disegnarci, a programmare prima piccoli editor grafici e avventure testuali, poi sempre un po' di più, fino ad arrivare al Linguaggio Macchina. Programmavo senza assemblatore, spesso direttamente in esadecimale.

Programmai varie avventure, qualche arcade, poi passai ai simulatori. Conobbi il "tizio". Portavo avanti vari progetti parallelamente. Un anno di lavoro circa a progetto. Nacque Simulmondo, la prima software house italiana. Cominciai a organizzare il lavoro di vari team di Sviluppo, e in seguito di Ricerca. Finalmente non ero più da solo. Per creare un videogioco serviva almeno un anno. Le cose si ingrandirono, il lavoro aumentò e nacque la necessità di Produzione Seriale.

Cominciammo a lavorare anche di notte, dato che non avevamo la possibilità di usare strutture esterne per gli aspetti più ingegneristici e professionali (GRRRR!!). Individuai le varie fasi di produzione e le organizzai in vari 'settori'. Il software era concepito come 'engine' (quindi riutilizzato ogni volta). Il "tizio" ebbe un'intuizione geniale: l'avventura interattiva da edicola. Personaggi con la P maiuscola a un prezzo con la P minuscola. Nacque un mercato nuovo: l'edicola. Nuovi prodotti, nuovi budget, nuovi utenti. Ogni gioco richiedeva circa 3 mesi di lavoro. In due mesi e mezzo, all'inizio del '93 arrivammo a produrre la quota record di 38 videogiochi. Vere e proprie schifezze. Ma la direttiva era di 'produrre a tutti i costi tanto i giocatori non capiscono niente' (BLEAH!). L'atmosfera si fece pesante e molta gente cominciò a andarsene. Se quello che faccio non mi piace, come posso sperare che piaccia agli utenti?

Al pubblico quei videogiochi non piacquero molto. In più noi tutti eravamo esausti e delusi. Mi licenziai per mettermi in proprio e cominciai lentamente a togliermi quei paraocchi che non mi ero mai reso conto di avere.

QUALCUNO INTERAGI' CON L'OPERA MULTIMEDIALE



Oggi ho comprato 'sta roba. "Opera Multimediale", c'è scritto. Rivista + CD-ROM. Sarà mica un'enciclopedia? Boh, vediamo.

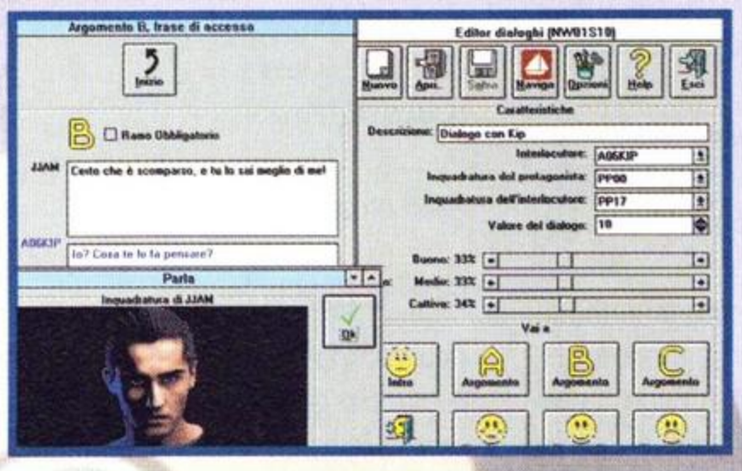
INFILO IL CD-ROM.

La prima schermata è tutta nera. Poi appare un viso in ombra. Una voce cavernosa parla in una lingua straniera. Audio in traccia. Non male. Adesso vedo una schermata piena di pulsanti animati. Clicco il primo... Un'avventura interattiva. Aspetta... ma è in italiano! Finalmente, ne avevo le palle piene di giocare col vocabolario di fianco! Ho giocato una mezz'oretta. C'è un po' di tutto, combattimenti, indagine, dialoghi. Ma soprattutto C'È UNA STORIA CHE STA IN PIEDI. Ok, vediamo il resto. Torno al menu, clicco qualcos'altro... un arcade. Veloce. Toh, ce n'è un altro! Ma questo personaggio l'ho già visto nell'avventura... cazzo, sono morto. Beh, lo finisco dopo. PROVO UN'ALTRA ICONA. Indagine Multimediale? Cazzo è? Ah, si tratta di parlare con delle ragazze. Sarà la solita menata alla Playboy. Proviamo.

AUTOBIOGRAFIA

Nome: Andrea
Cognome: Bradamanti
Nato 23 anni fa a Bologna.
Note: diplomatosi all'ITIS, informatica, nel lontano '91 è entrato subito nel mondo dei videogiochi iniziando a collaborare con la software house bolognese Simulmondo. E' diventato presto tester ufficiale dei vari prodotti, scontrandosi con quelli che sono i problemi di un lavoro arduo, problematico, e soprattutto NUOVO.
Lasciata Simulmondo per problemi vari è entrato fin da subito nel team di COLORS, dove si occupa di coordinare il settore Servizi, aiutando la struttura a risolvere problemi dei tipi più diversi.

Eccoci qua! Iniziamo dunque a spiegare in cosa consiste il lavoro di testing e di 'servizio' in un team di sviluppo...



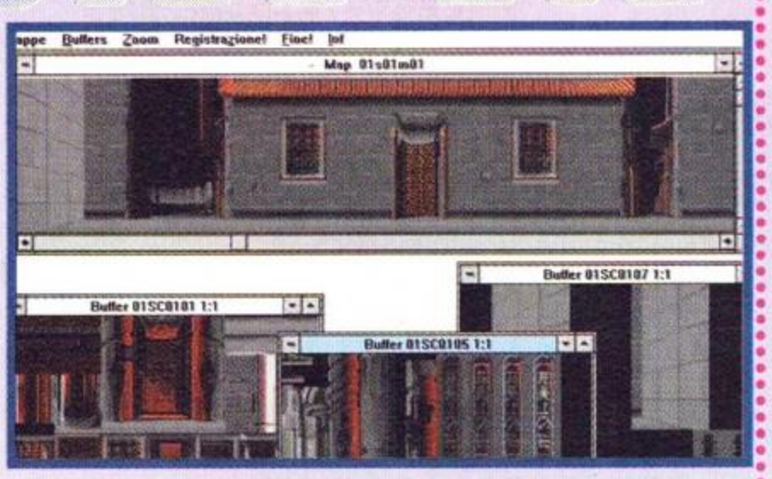
Anche se a volte si tende a sottovalutare la cosa, quello del testing e dei servizi in generale è un problema complesso e delicato; se è ben fatto evita tanti di quei casini che non ne avete un'idea!
Iniziamo dal principio: sembra una cosa banale, ma quando si lavora in un team è necessario che tutti lavorino non solo con gli stessi programmi, ma anche con le stesse versioni!!!
Quante volte una cosa non funziona solo perché qualcuno usa vecchie versioni di un qualche editor...
Quindi non abbiate paura di perdere qualche minuto per fare un controllo, l'importante è essere sicuri di essere perfettamente aggiornati, sui Programmi e sulle SPECIFICHE.
Un altra procedura ANTI-SFIGHE (DAVID è sempre dietro l'angolo!!!) è quella di fare sistematici BACKUP... anche in questo caso non abbiate paura di perdere qualche minuto, anche tutti i giorni se necessario, ma eviterete di perdere settimane di lavoro.
Noi ci siamo organizzati con un lettore Magneto-Ottico (dischi da 1,3 GigaByte), ma fino a qualche tempo fa usavamo compattatori come ARJ, PKZIP, RAR, etc... e mettevamo tutto su dischetti.
Per ovvi motivi, altra conoscenza fondamentale è quella degli ANTI-VIRUS; noi facciamo controlli settimanali su tutte le postazioni, usando programmi come lo SCAN della McAfee.

E dicci un po'... circa i BUG DELL'ULTIMO MINUTO....

ARGHH.... Brutti ricordi!!! Sinceramente spero rimangano solo ricordi, anche se so perfettamente che sono cose che possono sempre accadere (DAVID, come sappiamo, è in agguato...) Per esempio ricordo Dylan Dog 5, a Simulmondo, che uscì con un bug. "L'edicola non aspetta, il distributore ha i suoi tempi, bisogna andare a scheggia..." etc...etc...; ed ecco saltar fuori il mitico bug. L'importante, per evitare il più possibile che cose di questo tipo accadano (non facendo dormire la notte i tester e tutti gli sviluppatori!!!), è partire con un progetto ben strutturato fin dall'inizio.
Lo so che può sembrare una rottura di scatole (anche perché è quello che dicono in genere gli insegnanti a scuola!), ma fidatevi dell'esperienza.

Circa la giocabilità? Anche quello è lavoro del tester?

Ovviamente sì! Ma non da solo.
Il tester è colui che prova e riprova continuamente lo stesso gioco, ed è quindi adatto a dire se un gioco è troppo facile o troppo difficile, se è giocabile o meno, etc... Ma attenzione! In genere il tester diventa troppo bravo ed è quindi necessario il parere di una persona 'abbastanza'



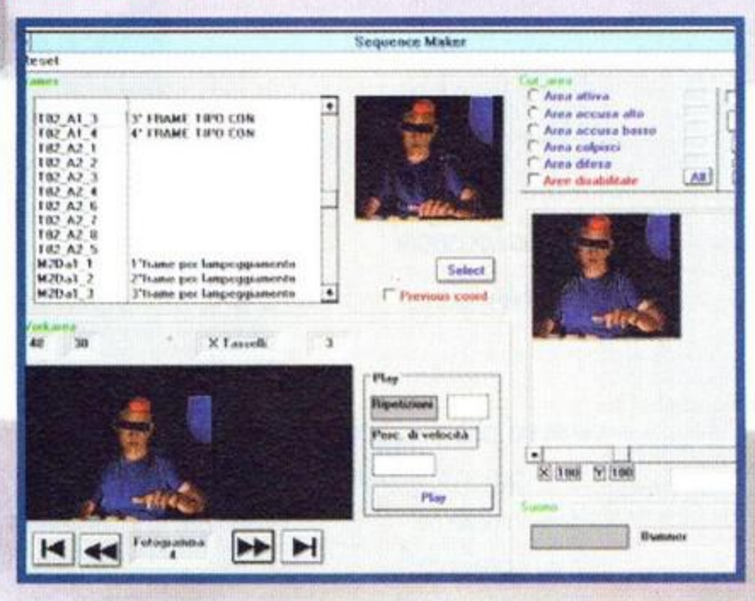
ignorante in campo videogiochistico.

Quanto tempo ci vuole per testare bene un gioco? Basta una sola persona?

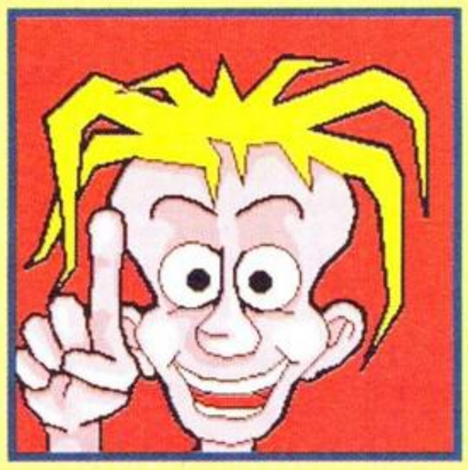
Il tempo non basterebbe mai... Certo essere in tanti velocizza enormemente il lavoro. Bisogna però coordinare bene il lavoro di tutti. Qualche esempio: qualcuno deve provare a morire sempre, altri a finire il gioco in tutti i modi possibili, altri a far tutti gli errori possibili, altri ancora devono provare tutto su tutte le macchine possibili, etc...,etc... Altrimenti succede (ed è successo!!!) che in tre provino la stessa cosa e nessuno provi le altre (che ovviamente si riveleranno quelle sbagliate)!!!

Il lavoro del tester è cambiato rispetto a qualche anno fa?

Si, è cambiato in quanto sono cambiati i giochi.
Non ci sono più i giochi solo spara e fuggi, o solo indagativi, o solo adventure, etc... ora, almeno a COLORS è così, è subentrato il concetto di OPERA MULTIMEDIALE, che va guardata nel suo insieme. TUTTO deve trasmettere qualcosa, CONTENUTI. Non bisogna più imparare solo ad essere veloci con il joystick, o a scoprire tutti i trucchetti di ogni livello, o cose di questo genere; ora bisogna poter VIAGGIARE, CONOSCERE, e questo lo si può fare solo attraverso un prodotto che deve essere per forza di cose un insieme di avventura, arcade, indagine, immagini, musica, testo, e chi più ne ha più ne metta, sia sul CD-ROM che sulla RIVISTA, in modo da poter continuare a giocare-viaggiare-conoscere anche a computer spento.



Beh, non è male. In dieci minuti mi hanno mandato a cagare tre volte, in compenso ho capito cosa devo fare... cercare un talismano, lo stesso di cui parlava l'avventura che ho visto all'inizio... mah, sarà mica tutto collegato?
CHE CAZZO È 'STA ROBA?
Una raccolta, uno shareware? Un videogame multiplo?
Nel frattempo mi è venuto un bisognino... mi porto al cesso la rivista, magari ci capisco qualcosa.
AH, MA ALLORA...
... Cazzo, qui hanno ricreato un mondo intero! Bel casino. È pieno di schede, racconti, personaggi... Finalmente ho capito che cazzo è quel talismano. Mi sa che adesso torno a parlare con quelle ragazze... una mi stava intrippando bene. Però io avrei aggiunto un personaggio, un bel Druido immortale custode della Pietra Sacra... Bah.
Mmm... c'è un altro pulsante che non ho ancora provato... un ipertesto!?! Che cazzo c'entra? Aspetta un po'... Si può partecipare all'ideazione! "Inventa il tuo personaggio... Descrivi le caratteristiche... Spedisci tutto..."
Il gioco vero comincia ora!!!...



SCENEGG

Come si realizzano i "tasselli" (mattoni) di uno scenario arcade.

Le infrastrutture dell'arcade possono anche essere realizzate in 3D.

Montando opportunamente i tasselli, si ottengono scenari anche molto grandi.

Cappuccio Rosso è una ragazzina molto precoce che vive con la mamma in una bella casetta nel bosco. Cappuccio odia quella casetta, e vorrebbe abitare in una grande città per andare in disco tutte le sere, e farsi tanti maschi da avere bisogno di una calcolatrice per contarli.
Una sera, la mamma la manda in paese per portare le medicine alla nonna, una vecchia laida alcoolizzata che si piglia un colpo se non trinca un litro di Jack Daniel's al giorno condito con una stecca di nazionali senza filtro. Occasionalmente sniffa un po' di colla da muratore, quando la trova.
Cappuccio si inoltra nel bosco dove è costretta a fare a mazzate con tutta la gang degli orsetti lavatori, sudici animaletti che passano le giornate a spaccare ossa con le loro mazze da baseball. Nel bosco incontra Lonesome Wolf, un lupo motociclista che le fa proposte oscene, se Cappuccio rifiuta lui s'incazza; lei decide di tenerselo buono proponendogli di far fuori la nonna, vendere il whisky e le sigarette e andare a vivere assieme nella casa della vecchia. Così si dividono: Wolf va a seccare la nonna e Cappuccio va al villaggio per piazzare la merce.
Nel villaggio la ragazza incontra un sacco di pusher che tentano di venderle di tutto, dal crack alla marmellata di ciliege, e fatica non poco per convincerne uno a prendersi la roba. Appena però il tipo si accorge che le sigarette sono marce e il whisky scaduto, va giù di testa e la sbatte in uno scantinato in attesa di venderla ad un trafficante di bambini pakistano.
Dalla sua prigione, Cappuccio riesce a chiamare in aiuto uno sbirro di passaggio che la libera. I due vengono travolti dalla libidine e fanno tremare le pareti dello scantinato.
Nel frattempo, Wolf comprende che seccare la vecchia non è così facile; appena lei si accorge (dall'alito) che non si tratta della sua nipotina, lo afferra, là dove dondola, facendolo ululare per tutta la casa. Alla fine alla nonna prende il tanto sospirato colpo e rimane lì secca.
Cappuccio Rosso e il pulotto dopo qualche ora di sesso sfrenato vanno a casa della nonna, fanno fuori il lupo senza tante cerimonie, fottono tutti i risparmi che la vecchia teneva nel materasso e scappano a Tonga. La loro storia dura pochi giorni, fino a quando Cappuccio si fa una storia con uno stregone voodoo che trasforma lo sbirro in uno Shimizu verde.

(thanks to Stefano Benni per l'ispirazione)

Albero Soluzione

SCHEMA 1

Mappa Locazioni

SCHEMA 2

Sigle ed abbreviazioni:
SC = scenario arcade
AM = ambiente
PE = attore arcade
PP = primo pianoS
C02AN03: 3° animazione obbl. del 2° scenario arcade ecc.
AN = animazione obbligatoria
EL = elemento obbligatorio

Sigle composte
AM02: 2° ambiente
AM01EL01: 1° elemento obbl. del 1° ambiente
PE01: 1° attore arcade

OG = oggetto inventario
Nota: gli ambienti e gli elementi possono avere molte più anim.,
EV = eventoa discrezione del grafico.
Lo storyboard elenca solo quelle obbligatorie.
GI = gameInfo
S = scena
Z = immagine custom (fuori standard)

Scenari Arcade

SC01 - Il Bosco

Descrizione: Un bosco buio e horror, ambientazione notturna
Elementi obbligatori:
SC01EL01 - Alberi enormi e nodosi
SC01EL02 - Gufi
SC01EL03 - Cespugli di rovi

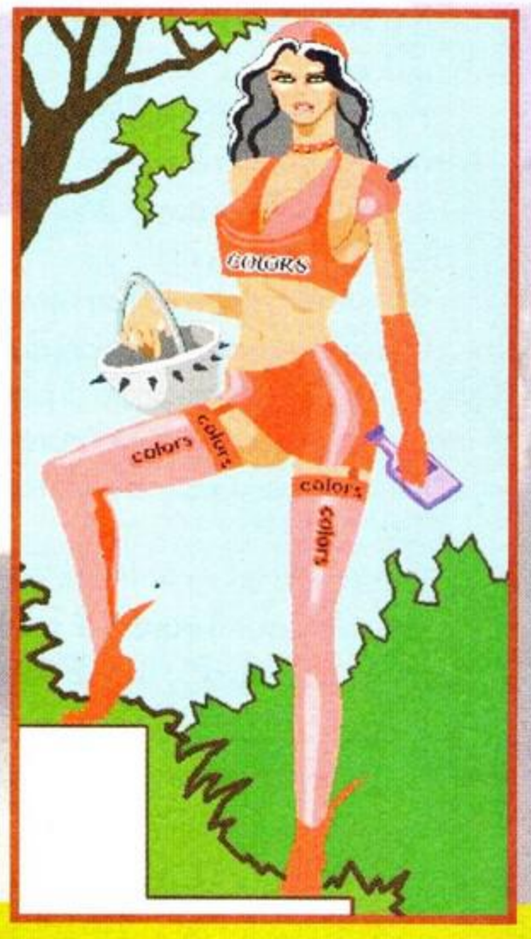
SC02 - Il Villaggio

Descrizione: Un villaggio fiabesco, con le casette di marzapane e i gerani alle finestre
Elementi obbligatori:
SC02EL01 - Casette
SC02EL02 - Pozzo

Attori Arcade

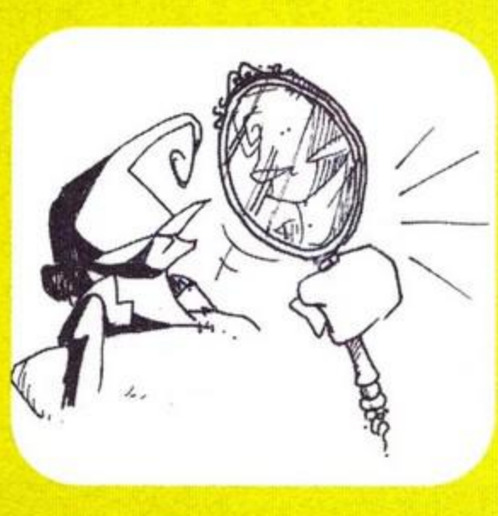
PE01 - Cappuccio Rosso

Tipo: Protagonista
Descrizione grafica: Una sventolona da paura, con cappuccio e mantellina rossa dalla scollatura abbondante, calze a rete e reggicalze. Porta un cestino di acciaio temprato sottobraccio.
Scenari: tutti
Quantità per scenario: 1
Status:
1: cammina
2: in combattimento (colpisce a calci con i tacchi a spillo e con il cestino)
3: mentre parla
4: morta
Descrizione movimento e intelligenza: comandata dal giocatore
Dialogo indagativo: /
Chiacchiere automatiche: /



PE02 - Lonesome Wolf

Tipo: SuperPersonaggio



GIATURA

Descrizione grafica: vedi illustrazione
Scenari: SC01
Quantità per scenario: 1
Status:
1: Fermo, in attesa appoggiato ad un albero
2: Incazzato come una biscia, attacca
3: Morto
Descrizione movimento e intelligenza: Inizialmente è nello status 1. Se il dialogo della scena S02 va male, si arrabbia e passa allo status 2, attaccando Cappuccio
Dialogo indagativo: no
Chiacchiere automatiche:
status 1: "Vieni qui, bella gnocc... bella bambina!"
status 2: "Adesso ti faccio il c...!"

PE03 - Orsetti killer

Tipo: Personaggi combattenti
Descrizione grafica: Dei simpatici orsetti lavatori, ma con un ghigno malefico stampato sul viso e una mazza da baseball in mano
Scenari: SC01
Quantità per scenario: 20
Status:
1: in giro per fatti loro
2: in attacco
3: morti
Descrizione movimento e intelligenza: Attaccano all'improvviso appena Cappuccio si avvicina loro o tenta di parlarci. Sono molto fetenti e colpiscono col randello alle caviglie.
Dialogo indagativo: no
Chiacchiere automatiche: no

PE04 - I pusher del villaggio

Tipo: Personaggi
Descrizione grafica: Tipi loschi appoggiati alle casette di marzapane.
Scenari: SC02
Quantità per scenario: 5
Status:
1: camminano per le vie
2: appoggiati alle casette
Descrizione movimento e intelligenza: non si muovono spesso, ogni tanto si fanno un giretto, ma più che altro stanno fermi agli angoli delle strade
Dialogo indagativo: sì
Chiacchiere automatiche:
status 2: "Ehi, piccola! Vuoi un po' di buona medicina?"
"Che ti farei..."

Ambienti

AM01 - La casa di cappuccio

Descrizione: Una stanzetta molto carina, con le tendine alle finestre.
Elementi obbligatori:
AM01EL01: tavolo di cucina con cassetto apribile contente le sigarette
AM01EL02: acquaio
AM01EL03: credenza apribile contenente il whisky
Animazioni obbligatorie:
AM01AN01: cassetto del tavolo che si apre e si chiude
AM01AN02: anta della credenza che si apre e si chiude
AM01AN03: anta aperta con whisky
AM01AN04: anta aperta senza whisky
AM01AN05: cassetto aperto con sigarette
AM01AN06: cassetto aperto senza sigarette

AM02 - Scantinato

Descrizione: Una cantina buia e spoglia, con una grata molto alta.
Elementi obbligatori:
AM02EL01: grata su una parete molto alta, vicino al soffitto
AM02EL02: sgabello (lontano dalla grata)
Animazioni obbligatorie:
AM02AN01: Cappuccio sposta lo sgabello sotto la grata

AM03 - Casa della nonna

Descrizione: Una casa lurida e disordinata.
Elementi obbligatori:
AM02EL01: letto con la vecchia
Animazioni obbligatorie:

Primi Piani

Animazioni standard:
AN01 - bocca
AN02 - occhi
AN03 - espressione felice
AN04 - espressione triste
AN05 - espressione normale

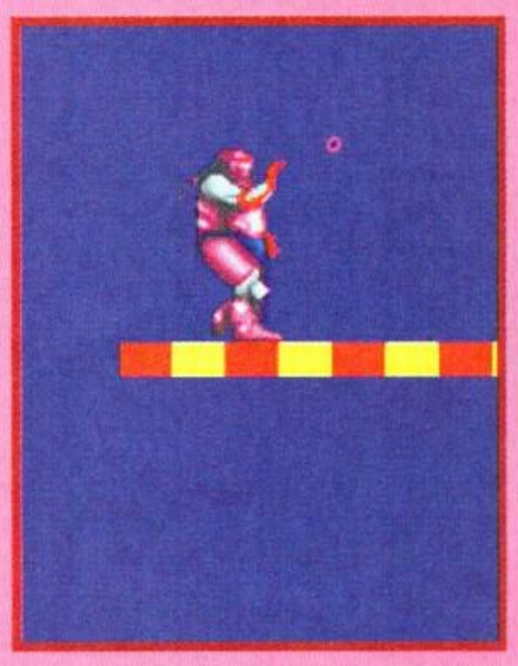
PP01 - Cappuccio Rosso

Descrizione: Una splendida figliola, molto sensuale, con i riccioli neri che spuntano da sotto il cappuccio.
Animazioni non standard:
PP01AN06 - espressione sorpresa
PP01AN07 - espressione disgustata
PP01AN08 - espressione divertita

PP02 - La mamma

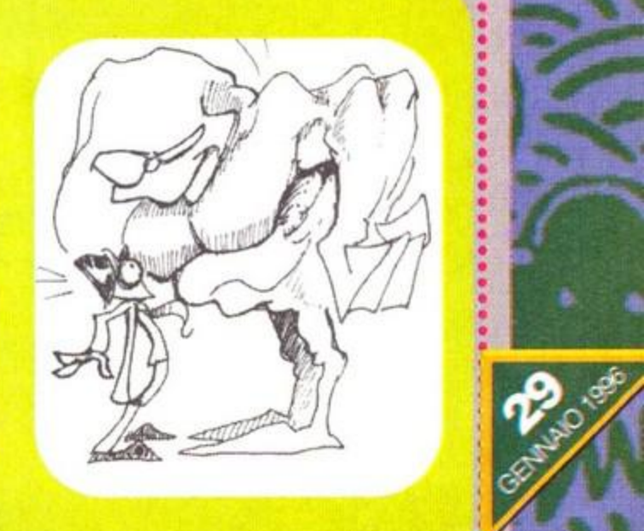
Descrizione: Una mammina molto linda e ordinata, con i capelli in piega e la camicetta di pizzo.

Le animazioni degli attori bitmap vanno realizzate frame per frame!



I movimenti degli attori devono tenere conto delle dimensioni dei tasselli.

Gli ambienti possono essere realizzati in 3D...



... o partendo da immagini fotografiche.

Per i primi piani è molto usata la tecnica del fotoritocco.

Lo sfondo nero aumenta l'impatto visivo dell'immagine.

Animazioni non standard: /

PP03 - Lonesome Wolf

Descrizione: Vedi illustrazione.
Animazioni non standard:
PP03AN06 - ghigno malefico

PP04 - Il bel poliziotto

Descrizione: Sbirro stile americano, molto virile e con occhiali a specchio.
Animazioni non standard:
PP04AN06 - sorriso lascivo

PP05 - La nonna

Descrizione: Una vecchia laida e alcoolizzata, con la cicca ad un angolo della bocca e piena di nei pelosi.
Animazioni non standard:
PP05AN06 - ghigno

Oggetti Inventario

OG01 - Stecca di Nazionali senza filtro

Descrizione grafica: Una normale stecca di sigarette
Posizione iniziale: nel cassetto del tavolo (AM01EL01)
Peso: 0,5 Kg
A cosa serve: Da portare alla nonna

OG02 - Bottiglia di "Jack Daniel's"

Descrizione grafica: Una bottiglia i whisky
Posizione iniziale: nella credenza (AM01EL03)
Peso: 1 Kg
A cosa serve: Da portare alla nonna

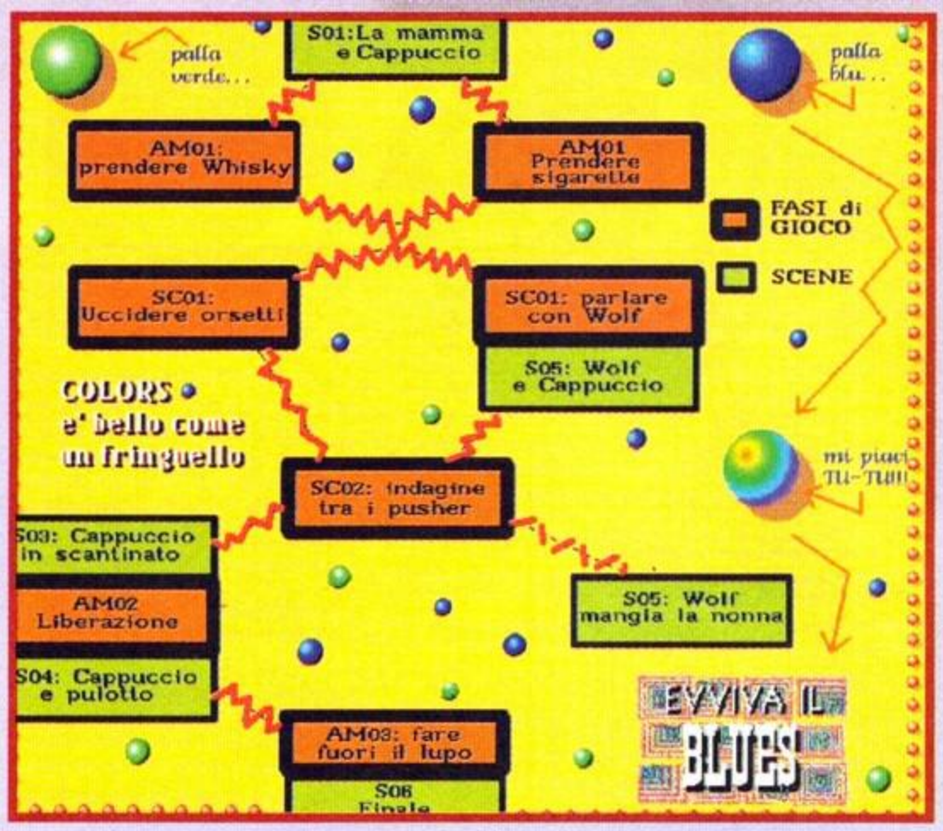
Eventi

EV01 - Cappuccio e la mamma

Tipo: Timer 1
Descrizione evento: La mamma manda Cappuccio a portare le "medicine" alla nonna
Condizione: scena iniziale
Effetto: ottiene GameInfo GI01
Scena collegata: S01

EV02 - Incontro con Lonesome Wolf

Tipo: Timer 2
Descrizione evento: Cappuccio incontra Wolf nel bosco e ci fa una chiacchierata
Condizione: /
Effetto:
positivo: ottiene GI02 e la storia procede
negativo: il lupo s'incazza e i due combattono. Se vince Cappuccio la storia procede, altrimenti GAME OVER.
Scena collegata: S02



SCHEMA 1

EV03 - Cappuccio e il pusher

Tipo: Timer 2
Descrizione evento: Cappuccio vende la merce a un pusher, ma questo si accorge che è avariata e la rinchiude nello scantinato (AM02)
Condizione: deve avere ottenuto GI02 (dalla scena S02)
Effetto: cambio di ambiente (AM02)
Scena collegata: S03

EV04 - Salvataggio

Tipo: Timer2
Descrizione evento: Cappuccio avvicina lo sgabello (AM02EL02) alla grata (AM02EL01) e chiama aiuto.
Condizione: Successivo a EV03
Effetto: Cappuccio viene liberata e, dopo la scena di sesso, si ritrova in SC02 col poliziotto
Scena collegata: S04

EV05 - Uccisione della nonna

Tipo: Timer 1
Descrizione evento: Il lupo viene picchiato dalla nonna che poi ha un infarto
Condizione: timer =n
Effetto: /
Scena collegata: S05

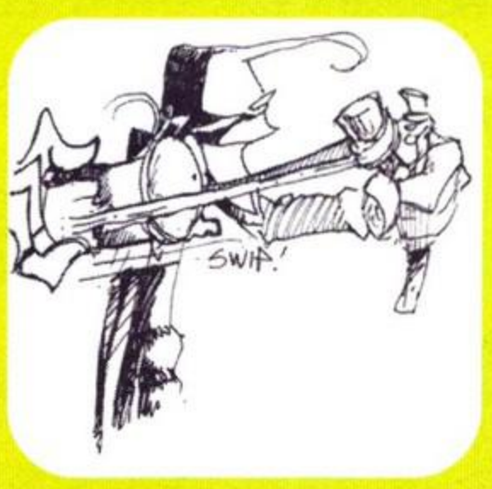
EV06 - Uccisione del lupo

Tipo: Timer 2
Descrizione evento: Cappuccio e il pulotto, a casa della nonna (AM03), fanno fuori il lupo.
Condizione: Successivo a EV04
Effetto: Il lupo muore e scatta il finale
Scena collegata: S06

Game Info

IN01 - Le medicine

!: Devo portare le medicine alla nonna.
?: Dove abita la mia nonna?



SCHEMA 2

Dove e come appare: da EV01
Quando scompare: dopo EV02
A cosa serve: a iniziare l'avventura

IN02 - Vendere la merce

!: Devo vendere il whisky e le sigarette.
?: A chi potrei vendere il whisky e le sigarette?
Dove e come appare: da EV02
Quando scompare: dopo EV03
A cosa serve: a trovare il pusher per vendere la merce

Scene

S01 - Cappuccio e la mamma

Tipo scena: spetta-sipario
Soggetto: la mamma dice a Cappuccio di portare le "medicine" alla nonna
Azione: Cappuccio discinta sul letto. La mamma la inchioda e lei sbuffa, ma poi si alza.
Scenografia:
Z01: immagine custom di Cappuccio sul letto, vista frontalmente con la mamma in primo piano di spalle
Z01AN01: anim. della gamba di C. che dondola
Z01AN02: anim. del viso di C. che si muove
PP01: primo piano di Cappuccio
PP02: primo piano della mamma
Obiettivo: introdurre la storia
Idea: presentare il carattere sensuale, ma acido e menefreghista di C.
Dialoghi: sì, ad albero, lungo
Si attiva: all'inizio (EV01)

S02 - Cappuccio e il lupo

Tipo scena: dialogo caratteriale
Soggetto: Wolf fa proposte oscene a C., lei lo convince a uccidere la nonna, vendere la merce ed appropriarsi della casa.
Azione: dialogo
Scenografia: PP01 (Cappuccio), PP03 (Lonesome Wolf)
Obiettivo: convincere Wolf
Idea: Il giocatore, nel dialogo, deve immedesimarsi nella protagonista e tentare di abbindolare il lupo fesso
Dialoghi: sì, caratteriale
Si attiva: da EV02

S03 - Cappuccio e il pusher

Tipo scena: eco-sipario
Soggetto: Cappuccio vende la merce al tipo, ma questo s'incazza perché è avariata e la rinchiude nello scantinato
Azione: dialogo per le strade del villaggio, cambio scena, scantinato
Scenografia: SC02, AM02
Obiettivo: incarcerare Cappuccio
Idea: tipo sordido, dialogo molto slang, turpiloquio e oscenità
Dialoghi: sì, ad albero
Si attiva: da EV03

S04 - Liberazione

Tipo scena: eco-sipario
Soggetto: Lo sbirro sfonda la porta, si fionda su Cappuccio e la rivolta come un guanto
Azione: sfondamento, sesso, cambio mappa
Scenografia: AM02, SC02
Obiettivo: liberare Cappuccio
Idea: sesso violento e sfrenato e volgare
Dialoghi: sì, lineari, pochi
Si attiva: da EV04

S05 - Wolf mangia la nonna

Tipo scena: spetta-sipario
Soggetto: La nonna malmena il lupo, poi gli prende un colpo e ci rimane
Azione: la nonna acchiappa il lupo, sempre lì dove dondola, facendolo ululare bestialmente, poi rimane secca in quella posizione
Scenografia: AM03, PP03, PP05
Obiettivo: scena coreografica**Idea:** deve essere comica
Dialoghi: sì, lineari. La nonna è molto volgare
Si attiva: da EV05

S06 - Finale

Tipo scena: spetta-sipario
Soggetto: dopo avere ucciso il lupo, Cappuccio e lo sbirro fuggono a Tonga
Azione: i due si baciano appassionatamente, prendono i soldi dal materasso, cambio scena, veduta di Tonga
Scenografia:
AM03
Z02: immagine custom di una spiaggia dei Caraibi, con Cappuccio e lo sbirro sdraiati al sole
Obiettivo: scena finale
Idea: /
Dialoghi: sì, lineari
Si attiva: da EV06

Le scene cinematiche devono avere un taglio cinematografico...

.. occorre studiare bene l'inquadratura...

... e l'effetto scenico che si vuole comunicare.

I giochi di una volta erano piccoli e bellissimi; erano chicche, poesie, lampi di genio. Oggi un gioco con qualche speranza di diffondersi deve essere grosso e complesso, non basta uno "smanettone" folgorato da un'idea geniale. Insomma, puoi anche fare un gioco bello come Pacman, ma Pacman c'è già. E quindi vale la pena di chiedersi come fare di più.

Minitest "dimmi come programmi e ti dirò chi sei":

1) Tu sogni di:

A) realizzare un solo videogioco in tutta la tua vita, che serva da fulgido esempio per le generazioni future.

B) fare della programmazione un lavoro, e tutto sommato ritieni un arcade più affascinante di una "gestione magazzino".

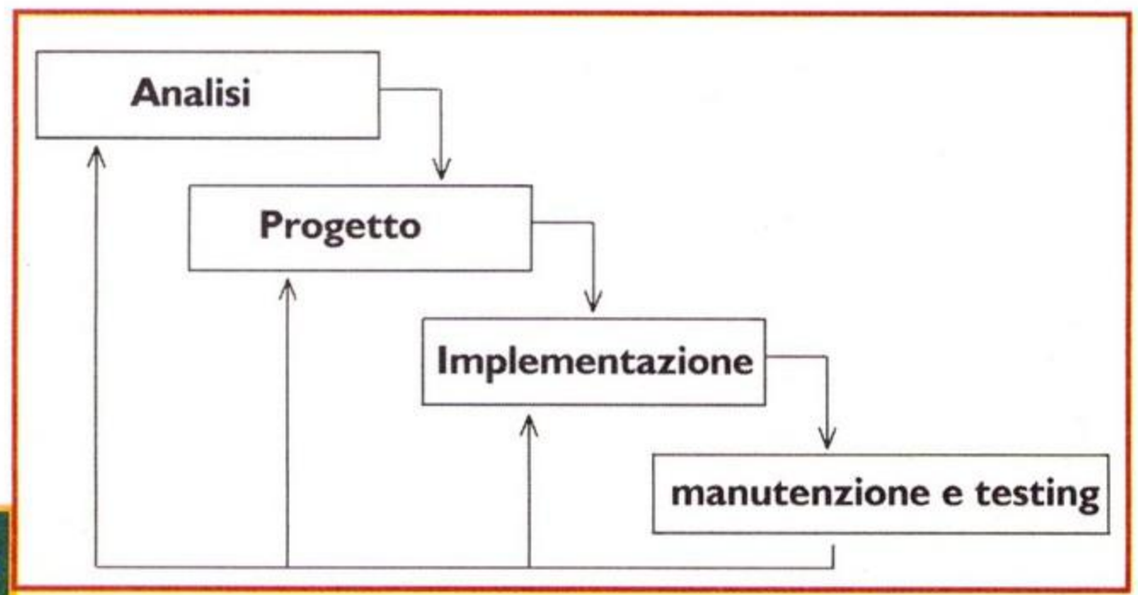
2) Tu Pensi che ogni tuo gioco:

A) possa contare su di un'idea geniale di portata tale da oscurarne tutti i difetti.

B) debba lottare in un mondo nel quale l'avveniristico di ieri è la norma di oggi e il vecchiume di domani.

Profilo A: "la corrida, dilettanti allo sbaraglio": rimani per mesi in clausura in una angusta soffitta, programmi ad istinto senza un appunto o uno schema da seguire, gridi "Eureka" in piena notte e corri seminudo per la città con un floppy in mano, solo per scoprire che un gioco del quale il tuo sembra la malacopia viene offerto come gadget con tre fustini di detersivo.

Profilo B: "se Gates si è preso il Codice Hammer, la Gioconda me la cucco io": pensi alla grande e sfrutti ogni occasione per aumentare il tuo sapere, compresi gli inserti come questo. Il famoso "ciclo di vita del software":



Più il progetto è piccolo più l'implementazione è importante, più è grande più lo sono analisi e progetto, che a loro volta aiutano a "rimpicciolire" testing e manutenzione.

Analista: riceve l'idea di una nuova tipologia di giochi da realizzare, ad esempio parti arcade alternate a dialoghi interattivi e scene 3D, e ne discute i dettagli con l'ideatore.

Schematizza il tutto, identifica ed enuclea le problematiche da affrontare, stabilisce le priorità di sviluppo e delega i dettagli al progettista.

Progettista: formalizza le specifiche per ogni modulo che compone il lavoro, cioè routine di basso livello di interazione con l'hardware, programmi di alto livello e tool di sviluppo. Durante l'implementazione verifica che lo sviluppo sia coerente con gli obiettivi da raggiungere.

Programmatore di basso livello: ("basso" non significa "scadente", ma "vicino alla macchina") programma in Assembler, è un virtuoso del codice, è essenziale, audace, spietato, non ha regole né freni, e conferisce al gioco quel "quid" che fa la differenza. Il progettista ha ben poco potere su di lui.

Programmatore di alto livello: è preciso, rigoroso, le sue regole d'oro sono programmazione strutturata, modularità, information hiding, riutilizzabilità. Sono tutti concetti che trovi come sottotitolo di un linguaggio "ad oggetti" (C++, Objective Pascal, Smalltalk), dei quali possono giovarsi anche linguaggi imperativi classici come C e Pascal. Questo raro esemplare scrive sorgenti puliti e ben commentati, usa nomi significativi per costanti e variabili, introduce tipi-utente distinti per ogni categoria funzionale. Segue un solo comandamento: "ama il prossimo che modificherà il codice tuo come te stesso".

Sviluppatore di tool: venera un solo dio: l'utente dei suoi prodotti. È esperto nel progetto di interfacce, ossia sistemi di interazione uomo-macchina. Sa che ogni giorno trascorso nel rendere lo strumento più fruibile, intuitivo e piacevole sarà ricompensato da settimane di lavoro risparmiato nella fase critica e concitata della produzione, e soprattutto da prodotti più belli (chi usa il tool è un creativo, e non deve far naufragare il suo estro tra opzioni incomprensibili e procedure noiose e ripetitive).

Cos'è un tool di sviluppo: è uno strumento creato per produrre rapidamente parti del gioco che non richiedono il lavoro di un programmatore. L'insieme di questi programmi accumula e manipola informazioni in un archivio multimediale dal quale sarà compilata una banca ad accesso diretto contenente tutta la grafica, i testi, la musica e le informazioni del gioco. Programmi di questo genere sono scritti preferibilmente in un linguaggio visuale come Delphi o Visual Basic, o comunque improntato alla gestione di database (oltre ai precedenti, che si interfacciano rispettivamente con l'ODBC e con ACCESS, un'alternativa è il Clipper che gestisce il formato DBF).

Un paio di consigli: anche se sei solo e non puoi passare anni a fare analisi di database ed a costruirti strumenti di lavoro, scopri l'analista e il progettista che sono in te e abituati a trasformarti dal Dottor Jekill del C al Mister Hide dell'Assembler. Questo migliorerà non poco la qualità dei tuoi lavori. Ma se vuoi davvero fare il grande salto trovati qualche amico e forma un gruppo che sia eterogeneo nelle capacità e compatto negli obiettivi, e la Gioconda sarà tua (se non l'avremo già presa noi!).

K - DIVENTA AUTORE MULTIMEDIALE (STORYBOARD)
c/o COLORS
via di Casteldebole, 4/3°
40132 Bologna
FAX 051/619.87.86
E-MAIL raven@colors.italia.com
URL: http://www.italia.com/colors

PC-CD-ROM

EF 2000

GRANDIOSO

SIMULATORE DI VOLO

Dopo tanti sforzi possiamo gridare al mondo intero (e alla concorrenza!) che il più bel simulatore di volo bellico è ormai in fase di rilascio. Noi di "K" abbiamo avuto una copia in dimostrazione, grazie al fervido e prezioso lavoro della redazione, e conoscendo la mia irriducibile passione per questa tipologia di videogame il sempre devoto Massimo Carboni me ne ha fatto cortese dono. L'ho subito installato sul mio personal computer per testarlo e... Santo Cielo! Sto sognando!!! Vi giuro che simulatori di volo con una grafica simile li ho intravisti solamente nelle basi aeronautiche di addestramento, in quei simulatori professionali che utilizzano i piloti dei temutissimi "caccia". Mi pento di non aver ancora upgradato il mio computer al Pentium, per poter apprezzare in tutta la sua bellezza questo gioiello software al massimo delle sue prestazioni grafiche. Ma andiamo per gradi.
Il gioco si chiama, come avrete potuto notare dal titolo, "EF2000" ed è stato prodotto in simbiosi dalla Digital Image Design e dalla Ocean Software, nota casa produttrice dedita a questa tipologia di simulatori.
Il gioco risiede quasi interamente su Cd-Rom, anche se una piccola parte (circa 4 Mbyte) viene riversata durante l'installazione sull'hard disk.

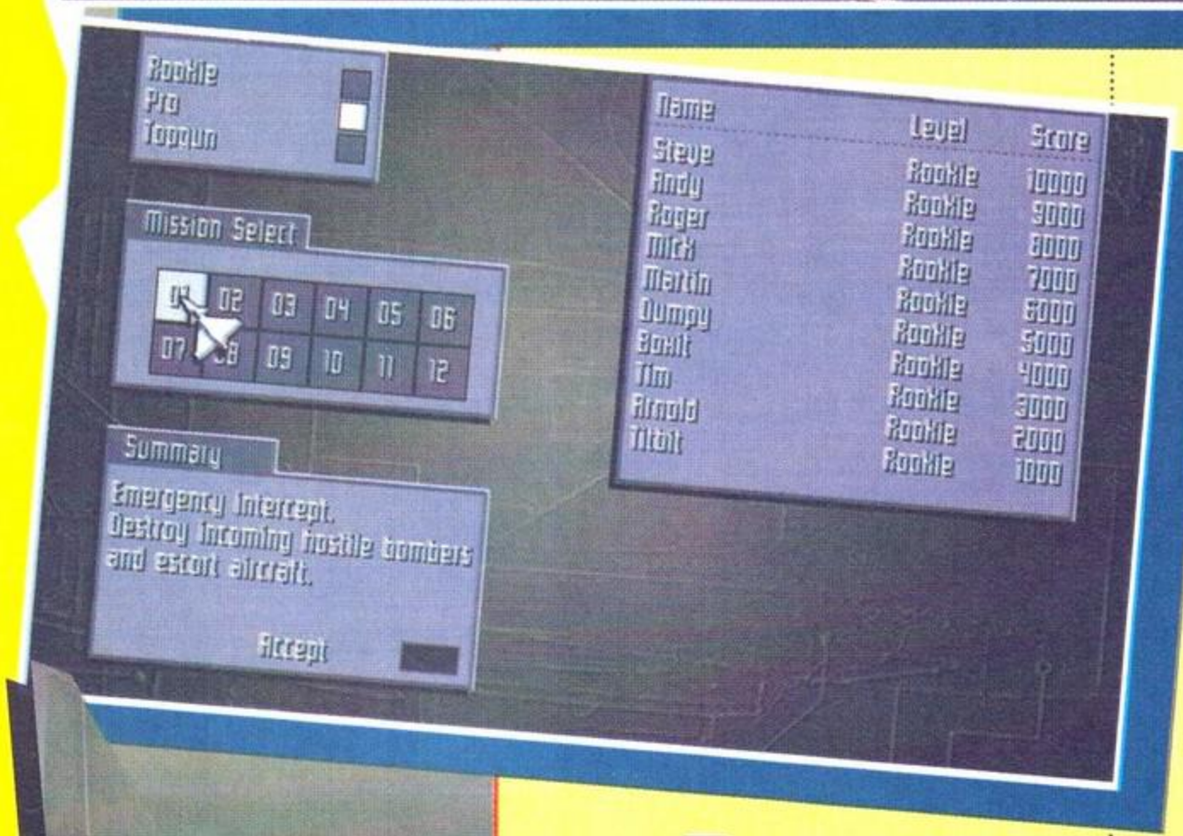
FIND AND ATTACK THE ENEMY AWACS

Altitude:	0 feet
Heading:	030 degrees
Weapons:	AA
Objective:	Shoot down enemy AWACS
Range to go:	220 miles

1. Take off from Trondheim airbase.
2. Fly 75 miles north with three wingmen.
3. From there you and one other EF2000 will take a route east of the target.
4. The other wingmen will take a westward route.
5. With help from your wingmen, attack the enemy AWACS plane from both sides.
6. Return to base.

Mai, nella storia dei videogiochi, un simulatore di volo è stato così realistico!

E' comunque indispensabile possedere un hardware potente, con almeno 16 Mbyte di Ram, e con un processore dalle prestazioni elevate, quale ad esempio un Pentium a 75 Mhz. Quando si lancia il gioco, appare una schermata dove è possibile selezionare varie possibilità, che spaziano dalle missioni di training alle classiche "Campaign" ambientate nel nord dell'Europa, dove è possibile mettere in pratica tutte le tecniche acquisite di combattimento aereo.
Volevo evidenziare che molte delle missioni hanno tempistiche pressoché reali, dato che spesso capita di dover accendere fisicamente i motori e dirigersi, attraverso le piste di



indirizzamento, alla pista di decollo. Analizziamo le varie missioni alle quali si può accedere. Nell'opzione di "Quick Combat" è possibile selezionare ben dodici missioni differenti, che spaziano da quella classica di bombardamento di obiettivi a terra fino a combattimenti tra più velivoli contemporaneamente (compreso l'italianissimo Tornado).

A tal proposito ho appositamente riassunto in tabelle le varie opzioni per ciascun livello. Come potete notare sono veramente numerose, e ciascuna missione è differente dalle altre, offrendoci comunque scenari sempre nuovi e graficamente accattivanti.

Esistono tre livelli di difficoltà: Rookie - Pro - Topgun.

Inoltre è possibile, sempre in fase di briefring, selezionare numerosi altri parametri, quali ad esempio i dettagli grafici ed il realismo di gioco.

Le fasi di caricamento delle missioni, almeno su un 486 a 66 Mhz, sono

Missione Descrizione

1 Emergency intercept. Destroy incoming hostile bombers and escort aircraft.
2 Intercept and destroy enemy M126 transport elicopters.
3 Intercept and destroy 3 Russian transporters and escort fighters.
4 Intercept inbound M124 helicopters and surrounding strike aircraft attacking ground troops.
5 Cluster bomb enemy ground forces preparing for a ground attack.
6 Destroy enemy radar and SAM sites in the mountains.
7 Intercept and destroy a group of enemy MIG 27's and SU 25 aircraft over Russia.
8 Intercept a rocket attack on a busy Russian supply dump.
9 Multiple air interception. JAS 39 vs. MIG 27 and MIG 29 vs. Tornado and EF2000.
10 Multiple air interception. JAS 39 vs. MIG 29 and SU35 vs. F18 and EF2000.
11 Multiple air interception. JAS 39 vs. SU35 and SU 33 vs. F22 and EF2000.
12 Destroy a heavily defended enemy carrier. Watch out for surface to air missiles.

decisamente lunghe e laboriose, ma vengono immediatamente "perdonate" non appena ci si presenta dinnanzi lo scenario dove la nostra azione dovrà avere luogo a procedere.
Non è necessario possedere un joystick spaziale, purché sia preciso. Le fasi di volo sono estremamente realistiche, e cabrate e virate rispettano con precisione ogni movimento effettuato sulla cloche.
La grafica risulta estremamente curata, ed esistono, come in gran parte dei giochi attualmente in circolazione, due possibili scelte di risoluzione (320x200 e 640x480), con valori bassi/medi/alti di rappresentazione dei dettagli. Il tutto da selezionare a seconda dell'hardware posseduto. E' ovvio che chi ha la fortuna di possedere un Pentium 100, si può permettere di selezionare al massimo qualunque opzione, mantenendo

tutta la fluidità di movimento in fase di gioco.
Ci sono varie viste esterne che permettono di apprezzare al meglio l'ambiente "virtuale". Oltre a quelle classiche, ovvero le viste esterne del nostro apparecchio, esiste la possibilità di visualizzare tutti gli apparecchi che partecipano alla missione, compresi quelli avversari. Inoltre, si può seguire, durante tutta la traiettoria, i missili e le bombe che sganceremo per colpire gli obiettivi selezionati. Quando un missile o una bomba impattano l'obiettivo si potrà ammirare in tutto il suo fragore una spettacolare esplosione.
Ottime le missioni di training, dove è possibile imparare tutto ciò che è necessario apprendere per portare a termine le missioni offerte dal gioco. Una breve ma esauriente spiegazione su ciò che si deve fare viene offerta dal briefring, prima di caricare la missione prescelta.
Non ci sono molti comandi ai quali fare riferimento durante le missioni, solamente quelli strettamente necessari per attivare radar, carrelli, burn e mappe.
Altra caratteristica decisamente interessante risiede nella possibilità di poter trasmettere messaggi sia ai propri compagni di missione che alla torre di controllo. E' inoltre disponibile la possibilità di decidere se attaccare o no un determinato bersaglio, oppure se "regalarlo" ad

un nostro compagno.
Non poteva mancare, infine, la possibilità di giocare in rete con altri giocatori.
Che cosa si può volere di più?
Guardate le immagini rappresentate in queste pagine, e immaginatele in movimento. Non vi resta che comprarlo!

Luca Monticelli

Simulator

Missione Free Flight
Helsinky / Murmansk / St. Petersburg / Sweden / Baltic States / Scandinavia Tour / Icebergs / Coast / Marshes / Fjord / Glacier / Mountains.

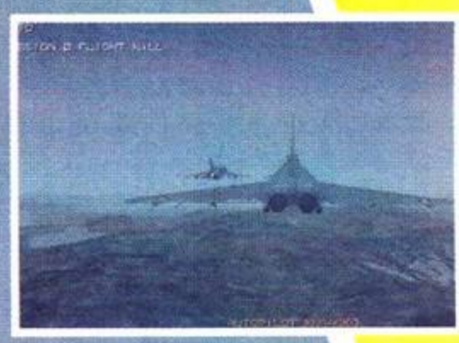
Missione Basic Training
Takeoff / Landing / Refuelling / Refuel 2 Nato / Refuel 4 Nato / Refuel 2 Russ / Refuel 4 Russ / Refuel paddy / Triple A.

Missione Weapon Training
Cannon / AIM-9m / ASRAAM / AMRAAM / S-225 / ALARM / MAVERICK / LGB / CRV-7 / BL-755 / MK-82 / DURANDAL / SEA EAGLE.

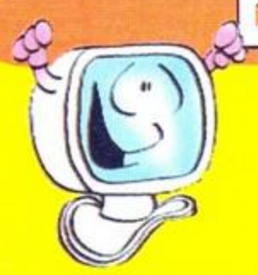
Missione Air to air combat
2 on 1 Mig 21 / 2 on 2 Mig 21 / 2 on 2 Mig 29 / 2 on 1 SU 35 / 2 on 2 SU 35 / 1 on 1 Mig 21/ 4 on 4 SU 35 / Falcon / Falcon 3 / Falcon 4 / Airwar.

Missione Ground attack
Bridge / Airfield / Carrier / Sams / Dam / EW site / Tunnel / Dock / Ships / Oil rig / Tanks.

Missione Advanced training
Escort / Intercept / Awacs / Scramble.



EF 2000



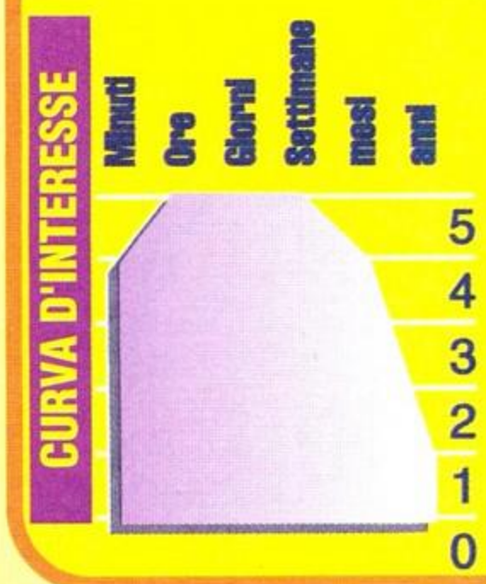
Genere: Simulatore
Casa: D. I. Software
Sviluppatore: O. Software

PC-CD ROM

Come già abbondantemente accennato nell'articolo, il gioco richiede un computer particolarmente "dotato", possibilmente con processore a partire dal Pentium 75 in su. Sono consigliati 16 Mbyte di RAM e un Cd-Rom almeno a doppia velocità (ma chi non ce l'ha?!?).

K VOTO 935

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										



PC-CD ROM

ALIENS

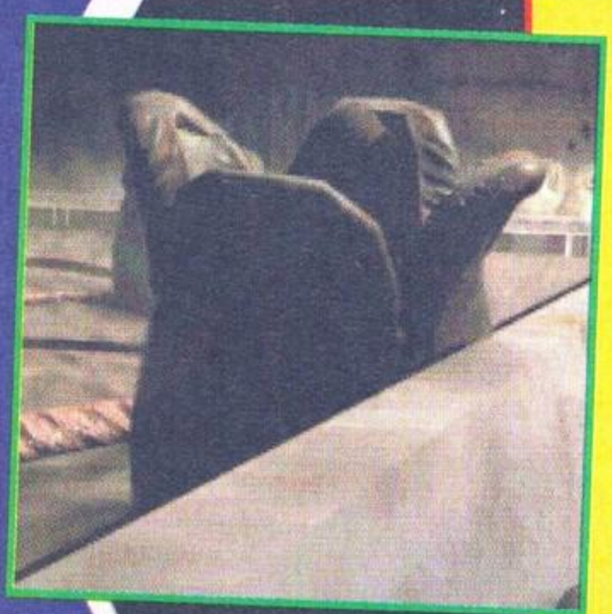
APPASSIONANTE

In attesa di Alien Trilogy, lo sparatutto in stile Doom con protagonisti i viscidi parassiti spaziali, gli Aliens tornano alla grande sui nostri schermi con questa avventura grafica della Cryo; preparatevi a lunghe notti di terrore, e ricordatevi che "nello spazio profondo nessuno potra sentirvi urlare..."

ANCORA UNA VOLTA ALIENS...

L'incubo inizia quando l'astronave USS Sheridan su cui siete imbarcati capta un segnale di S.O.S. proveniente da un'avamposto minerario incrociato sulla rotta verso casa; il computer centrale risponde alla chiamata e voi e il vostro equipaggio venite risvegliati dal sonno criogenico. Come ben si vede dall'introduzione animata, il motivo della richiesta di soccorso è fin troppo evidente: i parassiti alieni hanno preso il sopravvento sui coloni e la stazione è stata infestata. Naturalmente dovrete organizzare una missione di soccorso per recuperare eventuali superstiti e per distruggere la covata aliena; purtroppo per voi vi trovate a bordo di una nave scientifica attrezzata per il "terraformying", e pertanto siete privi di armi da guerra...
Sarà davvero un'escursione divertente.

Vi troverete senza armi a dover affrontare un mostro alieno... niente male come situazione!



NASCE IL FUMETTO INTERATTIVO

ALIENS -a comic book adventure- , è la più recente avventura pubblicata della Cryo, la casa francese già famosa per aver programmato Dragon Lore e Lost Eden; questo loro ultimo titolo ci offre la possibilità di vivere un'esperienza indimenticabile nell'universo futuristico e terrificante di Aliens.
Naturalmente conoscerete tutti quanti alla perfezione gli esseri di cui stiamo parlando: parassiti alieni corazzati, forti ed intelligenti, dal sangue acido e corrosivo, che innestano gli embrioni dei loro piccoli all'interno di organismi viventi perché se ne nutrano per alimentare la loro crescita. Praticamente la più perfezionata "macchina per uccidere" esistente nella galassia.
Quello che forse non sapete è che la Dark Horse Comics, un nota casa americana produttrice di fumetti, detiene in esclusiva i diritti per pubblicare i fumetti ambientati nel mondo di Aliens, da molti anni sulla cresta dell'onda

per quanto riguarda le vendite. Proprio a questi fumetti, come già dice il titolo stesso del gioco, si è ispirata quest'ultima produzione della Cryo, un'avventura grafica straordinaria dal punto di vista delle immagini, che ricrea alla perfezione ambientazioni cupe ed atmosfere opprimenti tipiche dello stile di H. R. Giger (che per chi non lo sapesse è l'artista che ha plasmato le forme e i contorni degli alieni e del loro mondo).
Tutto il programma è strutturalmente molto simile a Lost Eden, con splendide schermate statiche in alta risoluzione a riprodurre i claustrofobici interni

dell'astronave e della stazione mineraria e alcune pregevoli animazioni che illustrano il passaggio da una locazione all'altra o l'evolversi di una particolare azione; l'interazione con i fondali è limitata agli oggetti strettamente necessari al progredire della storia, e tutta l'interfaccia viene controllata con un semplice sistema punta-e-clicca.
Al giocatore, nei panni del capomissione, spetta il compito di coordinare il salvataggio dei coloni avvalendosi dell'aiuto dei tre altri membri dell'equipaggio: l'irascibile e stressato pilota dell'astronave, lo schizzato e psicotico ufficiale scientifico, e l'avvenente (e inavvicinabile) dottoressa. Come insieme non c'è davvero male.
Grazie anche alle caratteristiche specifiche proprie dei personaggi si respira in tutta la prima fase del gioco un'atmosfera di profonda crisi e di sfiducia (tutti conoscono perfettamente l'incubo a cui stanno andando incontro), con il classico fuoco che cova sotto le ceneri e non si capisce dove possa scoppiare; gestire i rapporti con l'equipaggio in queste condizioni non sarà facile, ma sarà fondamentale se si vuole portare a compimento felicemente la missione, dal momento che ognuno è indispensabile per svolgere al meglio il compito che gli spetta. Attraverso i

Un vero fumetto animato, pieno di colpi di scena!

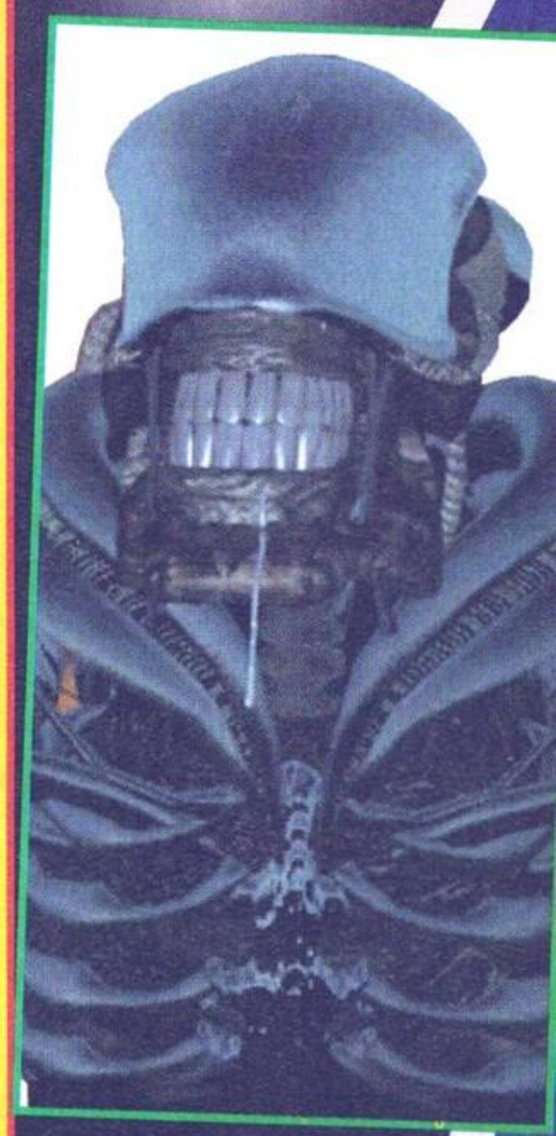
dialoghi spetterà a voi il compito di tastare il polso alla situazione, ottenendo le informazioni e le prestazioni che vi servono da ciascuno, senza alimentarne le

tensioni o la frustrazione. I personaggi sono disegnati come dei fumetti, con un tratto sfumato ma incisivo, in grado di definire perfettamente lo stato d'animo di chi vi sta parlando, aggiungendo maggiore profondità ai dialoghi. Per il resto dovrete scoprire oggetti (e informazioni) nascosti per risolvere i vari enigmi sparsi un po' dovunque per riuscire a risolvere il gioco e portare a casa la pelle; come in tutte le avventure che si rispettino. Ma in Aliens sono presenti alcune interessanti variazioni sul tema.

AVVIO IN SORDINA, ARRIVO ALLA GRANDE

Per esempio, il gioco si apre con la necessità di far atterrare la USS Sheridan quanto più presto possibile, altrimenti l'orbita di parcheggio intersecherà un campo di asteroidi, provocando una fine prematura (ed esplosiva) della vostra partita prima ancora di aver visto un solo alieno.
Per riuscire nel vostro intento dovrete trovare la chiave d'accesso al computer principale per poter scaricare su un CD i dati necessari a programmare il volo d'atterraggio sul pianeta. Ma attenzione: avrete un tempo limitato a disposizione per riuscire nel vostro intento, non potrete quindi perdervi troppo in chiacchiere, altrimenti farete una brutta fine.
Risolto questo insidioso enigma a tempo verrete gratificati dalla sequenza di atterraggio dell'astronave e dovrete iniziare ad organizzare lo sbarco nella stazione mineraria servendovi di esoscheletri simili a quelli visti nel secondo film. Ma prima dovrete avere accesso ad una serie di

dati segreti fondamentali,



aspetta un cruento scontro a tu per tu con l'enorme regina della covata. Per quanto all'inizio il gioco sia un po' lento ad ingranare, l'atmosfera in cui ci si immerge è molto simile a quella che si respirava nei film, con una possibile minaccia mortale dietro ogni angolo. Gran merito di ciò va sicuramente alla splendida grafica ricreata dai programmatori della Cryo ed all'ottima musica che accompagna continuamente ogni vostra azione immergendovi ancora di più nell'ambientazione del gioco. Personalmente mi era piaciuto di più il sonoro di Lost Eden, ma è solo una questione di gusti, dato che non si può muovere nessun appunto alla realizzazione tecnica; un applauso va alla grafica e alle animazioni, che sono tra le migliori che mi sia mai capitato di vedere, con un fluidità complessiva davvero eccezionale per ambienti realizzati in alta risoluzione. Resta comunque una sensazione di lentezza nello svolgersi della vicenda, anche a causa dell'interfaccia utente che non è certamente il massimo della versatilità, specie per la gestione degli oggetti: infatti, visto che l'inventario non è rappresentato direttamente sul video, sarete obbligati ad aprirne la relativa finestra ogni volta che vorrete utilizzare un'oggetto diverso da quello che avete in mano. Un po' noioso, ma comunque niente di grave. Aliens è quindi un'ottima avventura punta e clicca, con l'aggiunta di qualche ostacolo dove non ci si deve limitare a risolvere enigmi, ma dove servono anche prontezza di riflessi e un pizzico di abilità per poter procedere (come nel caso dei combattimenti); forse non farà impazzire i puristi del genere, ma è un ottimo prodotto, dalla grafica superlativa e dalla storia appassionante, godibile come un vero fumetto animato.

ANTONIO PERNA

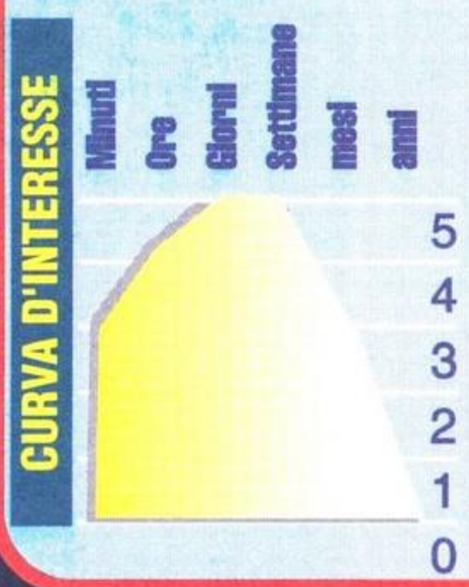
raggiungibili solo connettendosi segretamente alla rete per mezzo di un vecchio gioco elettronico portatile; purtroppo per voi prima di poter accedere alle informazioni che vi servono dovrete vincere delle partite a Reversi molto impegnative e tutt'altro che facili. E poi inizierete l'esplorazione mozzafiato degli ambienti della stazione mineraria infestata dagli alieni...Ma questo è meglio che lo scopriate da voi; vi dico solo che vi

ALIENS

Genere: Avventura
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Cryo

PC-CD ROM

La richiesta minima prevede un 486 DX2 66 con 8 MB di ram, 20 MB liberi su disco fisso, scheda video VESA e CD-ROM a doppia velocità: non si può certo parlare di configurazione leggera. Il programma comunque si comporta egregiamente, specie se viene installato lo Smartdrive.



PC-CD-ROM

INDYCAR RACING 2

SIMULAZIONE DI GUIDA

Stavamo aspettando con impazienza l'uscita di Formula One Grand Prix 2 per gettarci sulle piste di tutto il mondo a gareggiare per il titolo con un programma all'altezza dei tempi, quand'ecco che a sorpresa è spuntato il seguito di Indycar Racing dei Papyrus Design, pronto a bissare l'enorme successo ottenuto dal suo predecessore

LA PASSIONE DELLA BANDIERA A SCACCHI

Quello dei giochi di corse è da sempre un genere che riscuote grande successo presso il pubblico, sia che si tratti versioni arcade tutto acceleratore e sportellate, sia che si tratti di simulazioni magari più impegnative, ma molto più realistiche e, alla lunga, soddisfacenti.
Indycar Racing è stato certamente un alfiere di questa seconda categoria di giochi di guida, capace di rivoluzionare, quando uscì sul mercato nel 1993, i parametri di riferimento per i simulatori di guida sportivi.
Indycar permetteva di correre le gare disputate nel campionato americano di formula Indy, disputate su circuiti per la maggior parte sconosciuti al grande pubblico italiano (fatta forse eccezione per il mitico Indianapolis); la simulazione del comportamento delle vetture era ricostruita molto fedelemente, e per giocare al massimo livello di difficoltà bisognava impegnarsi davvero a fondo, non solo in pista, ma soprattutto ai box e in prova, per riuscire a raggiungere il miglior settaggio possibile della propria vettura, adattandola alle caratteristiche della pista su cui correre e al proprio stile di guida personale. Ciò che comunque decretò il grande successo riscosso dal programma fu la sua realizzazione grafica stupefacente, ricca e dettagliata come mai si era visto in precedenza e soprattutto fluida e scorrevole anche sulle macchine meno potenti.
Sullo stesso motore grafico di Indycar Racing venne in seguito pubblicato anche Nascar Racing (che simulava appunto il campionato Nascar), con poche sostanziali modifiche strutturali, a parte l'introduzione della grafica in alta risoluzione, peraltro utilizzabile solo su computer ultrapotenti (non meno di un Pentium 90). Da allora nessuna notizia era più giunta dai Papyrus Design; fino ad oggi.

IL NUOVO INDYCAR

Indycar Racing 2 non è molto diverso dal suo predecessore nei suoi aspetti fondamentali, e non poteva non essere così, vista la qualità già eccellente del primo capitolo.
Come è facile da immaginare, il programma vi mette nei panni di un pilota di formula Indy, con lo scopo ultimo di portare a casa il titolo; impresa, questa, tutt'altro che facile, come vedremo.
Dopo l'introduzione al gioco, decisamente coinvolgente, vi viene proposto il menu principale; da qui potrete scegliere se fare delle prove libere per entrare in confidenza con la macchina e con qualche circuito (opzione caldamente consigliata se siete alle prime armi), oppure se correre una gara singola o iniziare un campionato intero; altrimenti potreste sempre andare a curiosare tra l'elenco dei piloti e delle scuderie per iniziare a studiare i vostri avversari (Niente Jacques Villeneuve, sorry: è appena passato alla Formula Uno; comunque c'è sempre l'inossidabile "nonno" Mario Andretti.)
E' da questo menu che potrete scegliere a piacere tutti i nomi e le caratteristiche peculiare di ogni corridore e della sua scuderia;

oppure potrete cambiare la squadra che vi fornisce lo chassis della macchina (scegliendo fra tre possibilità: Lola, Penske e Reynard), la marca delle gomme (Goodyear o Firestone) o il costruttore che equipaggia la vostra vettura del motore (anche in questo caso ce ne sono tre a disposizione: Mercedes, Cosworth e Honda).
Sempre dal menu principale è accessibile il sottomenu di configurazione del programma: da qui potrete impostare le caratteristiche grafiche e sonore per far girare al meglio Indycar 2 sul vostro computer, potrete caricare eventuali posizioni salvate in precedenza e infine potrete impostare la difficoltà e il livello di realismo del gioco. A questo proposito conviene spendere due parole: i parametri su cui si può intervenire sono numerosi e vanno dall'abilità e velocità degli avversari in gara al cambio automatico delle marce, dall'assistenza in frenata alle condizioni meteorologiche, dalla possibilità di subire danni in seguito ad incidenti al verificarsi di rotture meccaniche durante la corsa.

Regolando tutti questi parametri a disposizione potrete adattare il comportamento di Indycar Racing 2 alle vostre caratteristiche e ai vostri gusti, modificandone notevolmente il comportamento: se selezionate tutti gli aiuti possibili, infatti, vi ritroverete tra le mani un gioco di corse dall'impostazione quasi arcade, dove potrete lanciarvi a folli velocità sui circuiti, facendovi largo a gomitate nel traffico in pista e giocando di sponda sui muretti per restare in traiettoria, se prendete troppo allegri una curva. Se invece rinunciate a qualsiasi tipo di aiuto nella configurazione del gioco, vi ritroverete a dover gestire una complessa simulazione di guida, dove la paziente e meticolosa impostazione di ogni singolo parametro della vostra vettura potrebbe rivelarsi decisiva al fine della vostra semplice permanenza in pista; riuscire a vincere poi sarà tutto un altro paio di maniche.
Ultima voce del menù principale, e novità più di spicco introdotta in Indycar Racing 2, è la possibilità di giocare in modalità multiplayer, in rete o via modem; e qui se ne vedono davvero delle belle. Infatti se giocare Indycar Racing 2 da soli è appassionante, correre contro degli amici è semplicemente grandioso: la sfida diventa ancora più coinvolgente, la longevità e l'interesse del titolo aumentano esponenzialmente, diventa impossibile pensare di annoiarsi. Un'esperienza da provare che vale da sola l'acquisto del programma.

UN GIRO DI PROVA

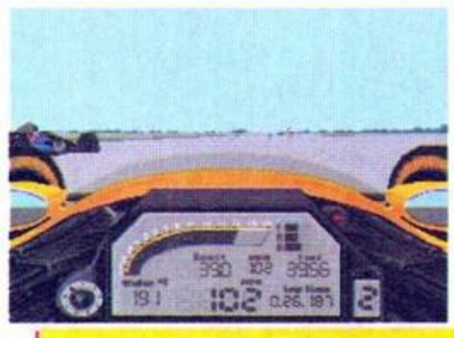
Ma gettiamoci nella competizione e vediamo che emozioni ci regala Indycar Racing 2.
Una volta impostata la configurazione del gioco, e dopo aver deciso il tipo di gara che intendiamo correre, potremo scegliere su quale percorso cimentarci: Indycar 2 da questo punto di vista si rivela molto completo, dal momento che propone ben quindici piste su cui gareggiare, tutte realizzate in modo puntiglioso e spettacolare. Al riguardo della conformazione delle piste da gara una nota lieta è senz'altro la varietà dei circuiti che sono stati simulati: ci sono i classici velocissimi ovali, tipici del campionato di formula Indy, rappresentati da circuiti come Milwaukee o New Hampshire; ci sono le piste tri-ellittche, diretta evoluzione degli ovali, come ad esempio Nazareth e Phoenix; ci sono infine circuiti stradali o cittadini più o meno veloci o tortuosi come Toronto, Portland o il mitico Laguna Seca.
I circuiti di Indycar Racing 2 sono tutti stati riprodotti seguendo fedelmente le caratteristiche degli originali, e garantiscono oltre ad una sfida impegnativa a lungo termine, anche una notevole varietà nello stile di guida da sviluppare per riuscire ad ottenere il massimo delle prestazioni su ogni pista: è infatti molto diverso l'approccio che potrete tenere su una velocissima pista ovale rispetto a quello su un tormentato circuito cittadino, che richiede una guida molto più tecnica ed impegnativa. Naturalmente anche l'impostazione tecnica della vettura dovrà essere adeguata al tipo di percorso che si intende percorrere, e per indovinare la giusta miscela di impostazioni dovrete studiare attentamente e a lungo gli esiti delle vostre prove libere, nel tentativo di trovare l'assetto personalizzato a voi più comodo. Per i più pigri comunque Indycar 2 mette a disposizione per ogni circuito, e per ogni tipo di vettura che potete scegliere all'inizio del gioco, un set precompilato di assetti base, studiati per garantire un certo tipo specifico di prestazioni: avrete l'impostazione Fast, per avere la macchina più veloce (a discapito della tenuta di strada), la Easy per i principianti (con la macchina più lenta ma più equilibrata), la Qualify, per darvi un assetto da Pole Position (che però richiede guida esperta) e infine la Ace, per i novelli Schumacher.

Tutto ciò va ad indubbio vantaggio della longevità del programma e della sua varietà, garantendo lunghe ore di sfida impegnativa prima di riuscire a vedere la sospirata bandiera a scacchi di fine corsa davanti alle vetture dei vostri avversari.
Prima di correre la gara è buona consuetudine spendere un po' di tempo a settare la propria vettura provandola in pista: i parametri che dovrete bilanciare

sono numerosi, e tutti contribuiscono a dare una risposta avvertibile sul comportamento del vostro bolide una volta in pista; potrete modificare l'assetto delle sospensioni, l'inclinazione degli alettoni, il tipo e la quantità di carburante, la pressione e la mescola delle gomme, il rapporto delle marce. Una efficace animazione vi aiuterà a calibrare al meglio queste regolazioni; dopodichè via con un bel giro di prova.
Quando finalmente avrete una vettura guidabile come dite voi potrete finalmente affrontare le qualificazioni, il warm up per mettere a punto l'assetto da gara e, infine, la corsa vera e propria. Se avrete svolto bene il lavoro di preparazione ai box potrete gareggiare per la vittoria, altrimenti sarà già un buon risultato riuscire ad arrivare alla fine al traguardo.
La corsa è naturalmente l'evento centrale e il più entusiasmante di Indycar Racing 2.
La sfida con le altre macchine sarà sempre tiratissima, e vi sorprenderete più di una volta a guardare nervosamente lo specchietto quando sentirete una macchina alle vostre spalle. Imparare alla perfezione le caratteristiche del percorso sarà una tappa obbligata sulla via che porta alla vittoria, ma tutto sommato non è un'operazione così difficile, visti anche gli ottimi riferimenti a bordo pista offerti dalla grafica del gioco.

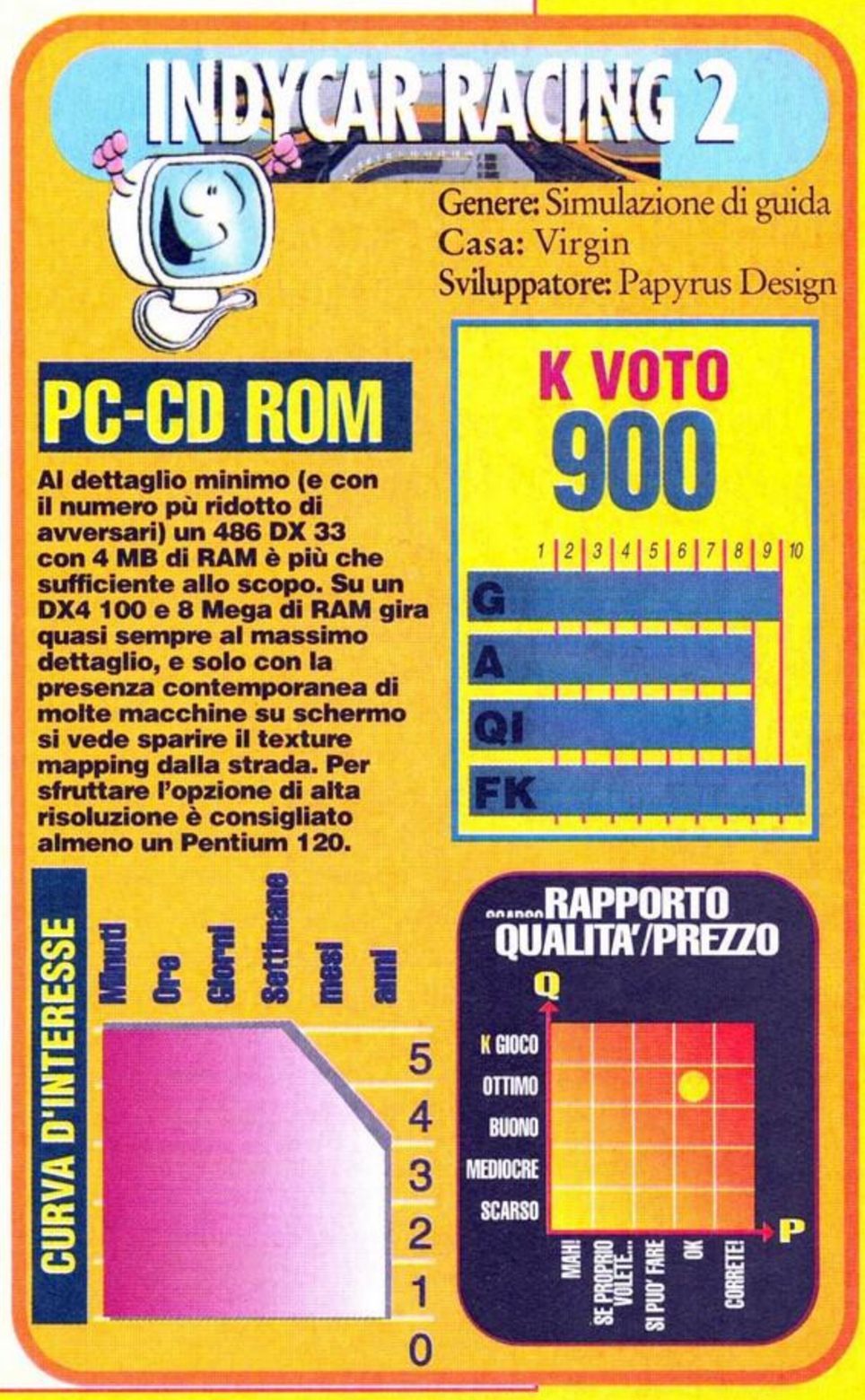
MANCA SOLO MARIO POLTRONIERI

Dal punto di vista grafico Indycar Racing 2 riprende e migliora ulteriormente le già ottime qualità messe in mostra nel primo episodio: la grafica in bassa risoluzione è definita e dettagliata come in pochi casi mi è capitato di vedere. E poi è stata aggiunta anche l'opzione per l'alta risoluzione (come in NASCAR), anche se come al solito, a meno di non possedere un computer degno della NASA, il gioco risente di problemi di fluidità. I poligoni usati per rappresentare le macchine, infatti, sono davvero molti, e quasi tutti ricoperti di texture mapping di gran qualità che raffigurano numeri, scritte pubblicitarie o semplici decorazioni artistiche; l'effetto che si ottiene è strabiliante e di grandissimo realismo. Considerate poi che nel programma è anche compreso un editor per colorare e decorare le macchine a vostro piacimento, per permettervi di guidare il bolide che avete sempre sognato.
Anche i fondali sono realizzati egregiamente, con ponti, tribune, box, edifici ricostruiti alla perfezione e resi reali dal texture mapping, e questo è molto importante non solo per l'estetica del programma, ma anche per l'aiuto che i riferimenti in particolari punti della pista possono dare durante la guida.
Per garantire la miglior resa su qualsiasi computer i Papyrus Design hanno impostato il motore grafico di Indycar Racing perchè elimini alcuni aspetti della grafica quando le animazioni dovessero rallentare troppo; in tal modo il gioco non subisce mai rallentamenti. E' in ogni caso possibile impostare tutti i dettagli grafici secondo i propri gusti da un menù apposito.
Per quanto riguarda la visualizzazione della gara sono disponibili tre viste diverse: quella classica dall'abitacolo della macchina (la più adatta per i circuiti cittadini perchè consente di prendere le distanze con maggior precisione), e due viste esterne "alla Daytona" da dietro e dietro in alto rispetto alla vostra vettura. L'effetto che si prova giocando da una di queste visuali è di un coinvolgimento ancora maggiore, soprattutto sui circuiti ovali dove le piste sono molto aperte: avrete infatti a disposizione un campo visivo più ampio rispetto alla vista dall'abitacolo, e le inquadrature durante i sorpassi diventeranno molto più spettacolari. Eccellente !
In qualsiasi momento, infine, è possibile accedere alla modalità di replay della gara, dove potrete studiare quanto sia accaduto sul circuito a voi o ai vostri avversari, grazie ad una lunga serie di spettacolari inquadrature televisive (tra l'altro tutte configurabili); sembra di vedere le classiche riprese di un gran premio alla TV, e davvero manca solo il commento del telecronista.



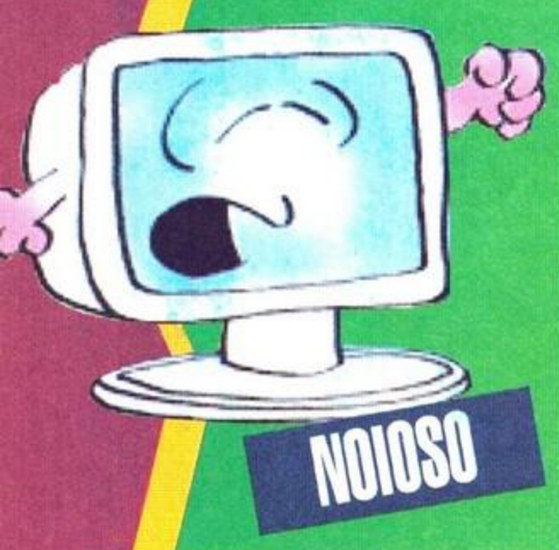
Indycar Racing 2 è dunque un degno seguito del suo pluridecorato predecessore: è un gioco curato, tecnicamente ineccepibile, divertente, longevo e impegnativo; giocato in due è un'esperienza indimenicabile, ma anche da soli ve lo consiglio apertamente.
Uniche tre controindicazioni: la grafica in alta risoluzione richiede un computer stratosferico, somiglia un po' al primo Indycar (ma le migliorie introdotte sono molte), e tra poco dovrebbe uscire Formula One G. P. 2 ...chissà (a occhio e croce credo che me li comprerò tutti e due).

Antonio Perna



PC PC-CD-ROM

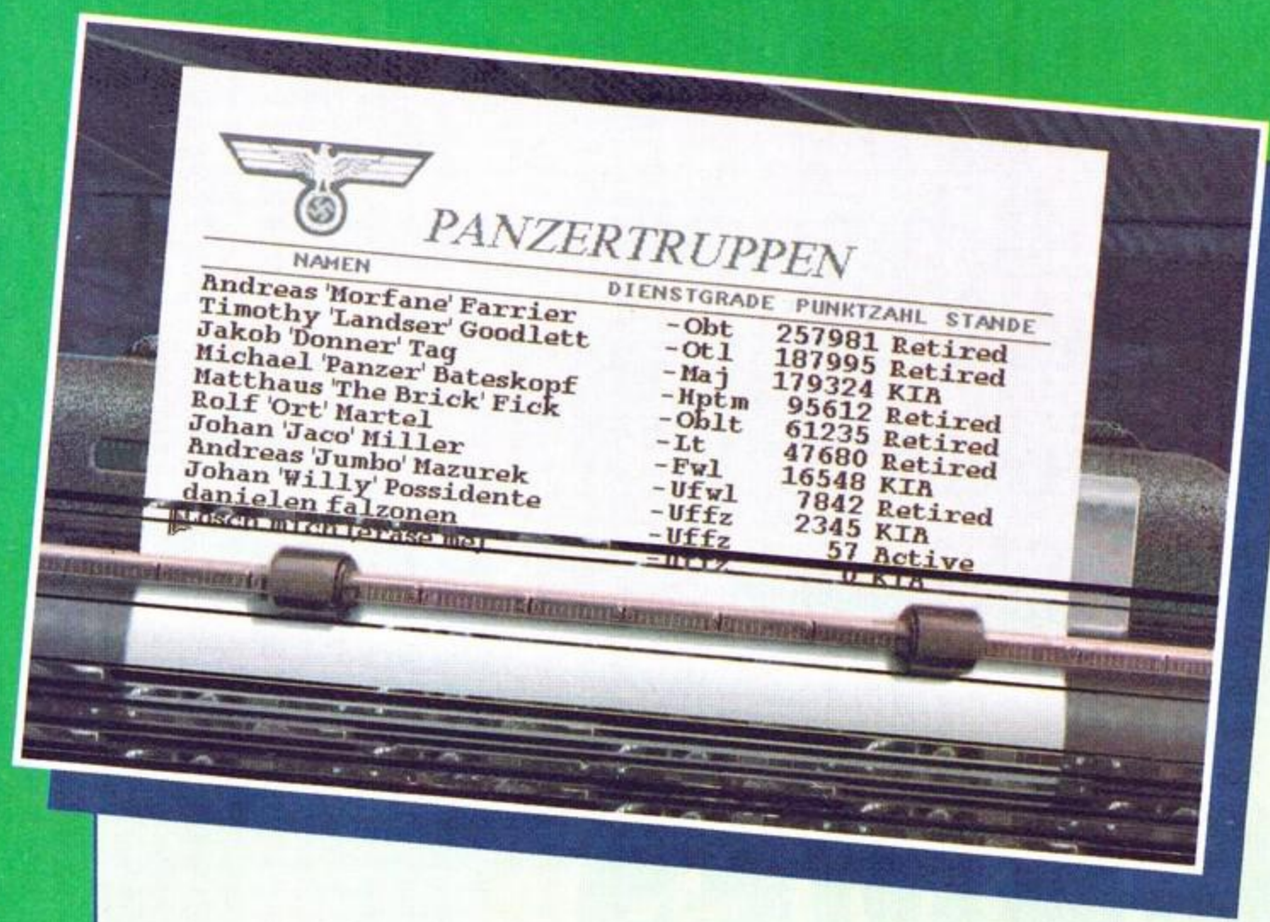
WAR-GAME



1944 ACROSS THE RHINE

GGGRRINND, GGGRINND, BRRRR, il vostro carro armato sta avanzando spedito per intercettare le forze nemiche. Le vostre truppe vi stanno seguendo a breve distanza, fiduciose nella riuscita del piano d'attacco e nella bontà della tattica che avete ideato per raggiungere il vostro scopo: vincere la battaglia (prima) e l'intera campagna (poi), ma... BUM!, come comandanti non valete proprio nulla, meglio che riproviate! In linea generale tutto 1944, Across The Rhine finisce qui, ma il cervello degli ideatori della Microprose ha lavorato lungamente per far cadere nelle vostre mani quello che, secondo i loro intendimenti, dovrebbe essere il gioco strategico dell'anno, in grado anche di spazzare via Command & Conquer e Panzer General. Ci sono riusciti? Purtroppo no! Dal punto di vista delle opzioni che Across The Rhine è in grado di offrire, non c'è veramente nulla da eccepire. Al di là del semplice fatto di poter scegliere chi rappresentare, dal misero comandante di uno striminzito battaglione, fino al 'capoccia' di un'intera compagnia e della nazione per cui operare - ovviamente tedeschi o Alleati - ATR propone veramente un'infinità di variabili tra cui scegliere. Queste possono riguardare sia la fase preliminare dello studio di una campagna, sia tutte le decisioni possibili ed immaginabili che un comandante deve essere in grado di prendere per poter guidare i suoi soldati alla vittoria finale. Inoltre, ancora prima di mettere le mani sugli ordini del proprio Quartiere Generale, ATR propone una ulteriore schermata che permette di scegliere quanto debba essere reale e fedele alla storia il gioco che si sta per affrontare. Da qui sta a voi decidere se inserire tra i mille pensieri che già dovrete affrontare, anche le preoccupazioni relative al carburante, alle munizioni, al morale, al grado di intelligenza e di esperienza dei vostri avversari e, dulcis in fundo, se optare per la vostra completa invulnerabilità o meno (opzione molto utile quando si affronta ATR per la prima volta). Una volta pianificate le vostre mosse e le vostre strategie potrete dare finalmente inizio alla parte succosa del gioco: la battaglia. Contemporaneamente, dato che tutto ATR si svolge in tempo reale, dovrete controllare diverse mappe del territorio, più o meno dettagliate, in modo da poter variare la vostra tattica di combattimento a seconda dei movimenti del nemico.

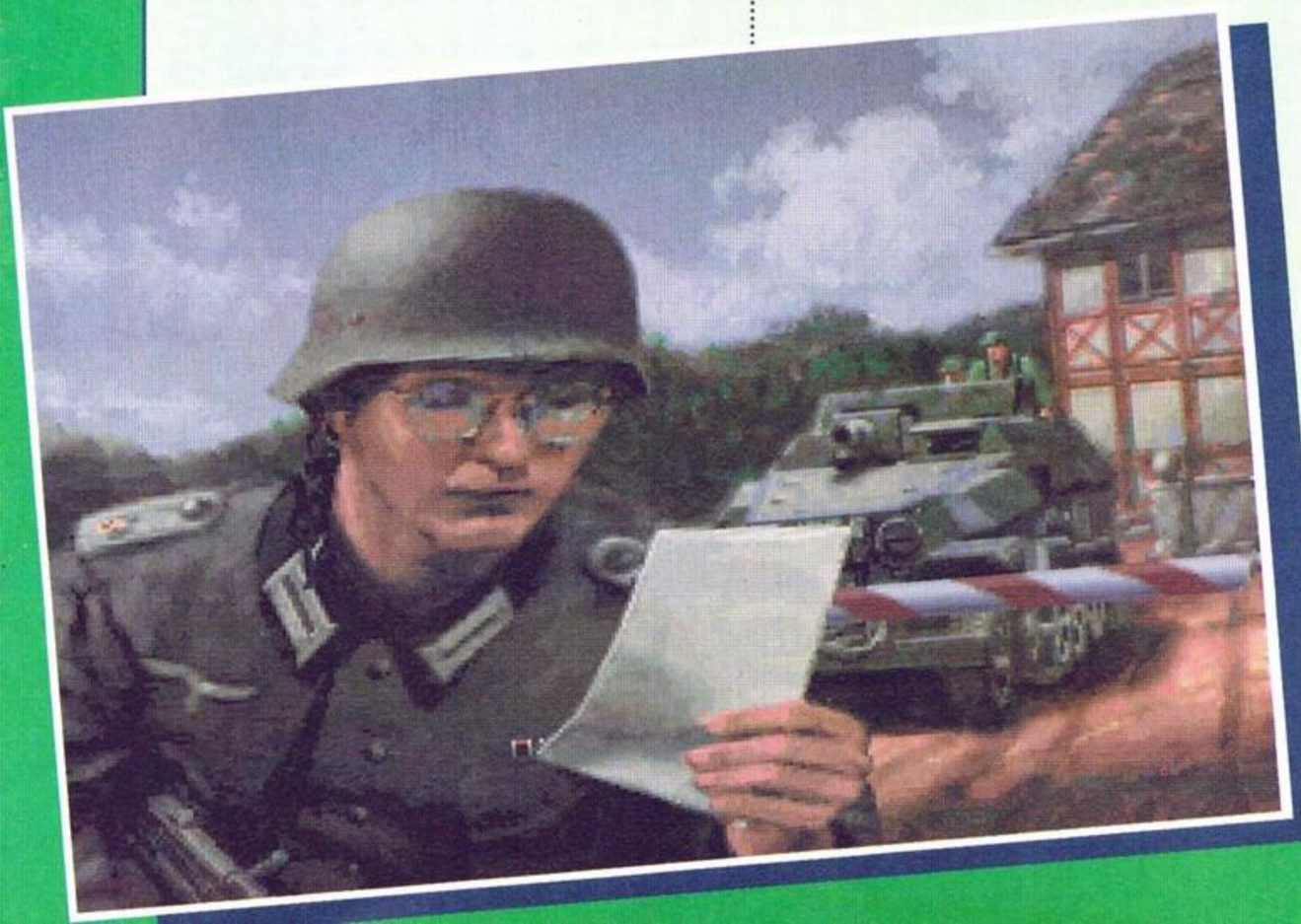
Anche se ATR richiede 'solo' un 486DX-33MHZ con 4 Mb di RAM, la giocabilità tende ad essere lenta e frammentaria anche su di un sistema 486-66MHZ con 16Mb RAM e di conseguenza diventa consigliabile, se non necessario, un sano Pentium grande, grosso e costoso!

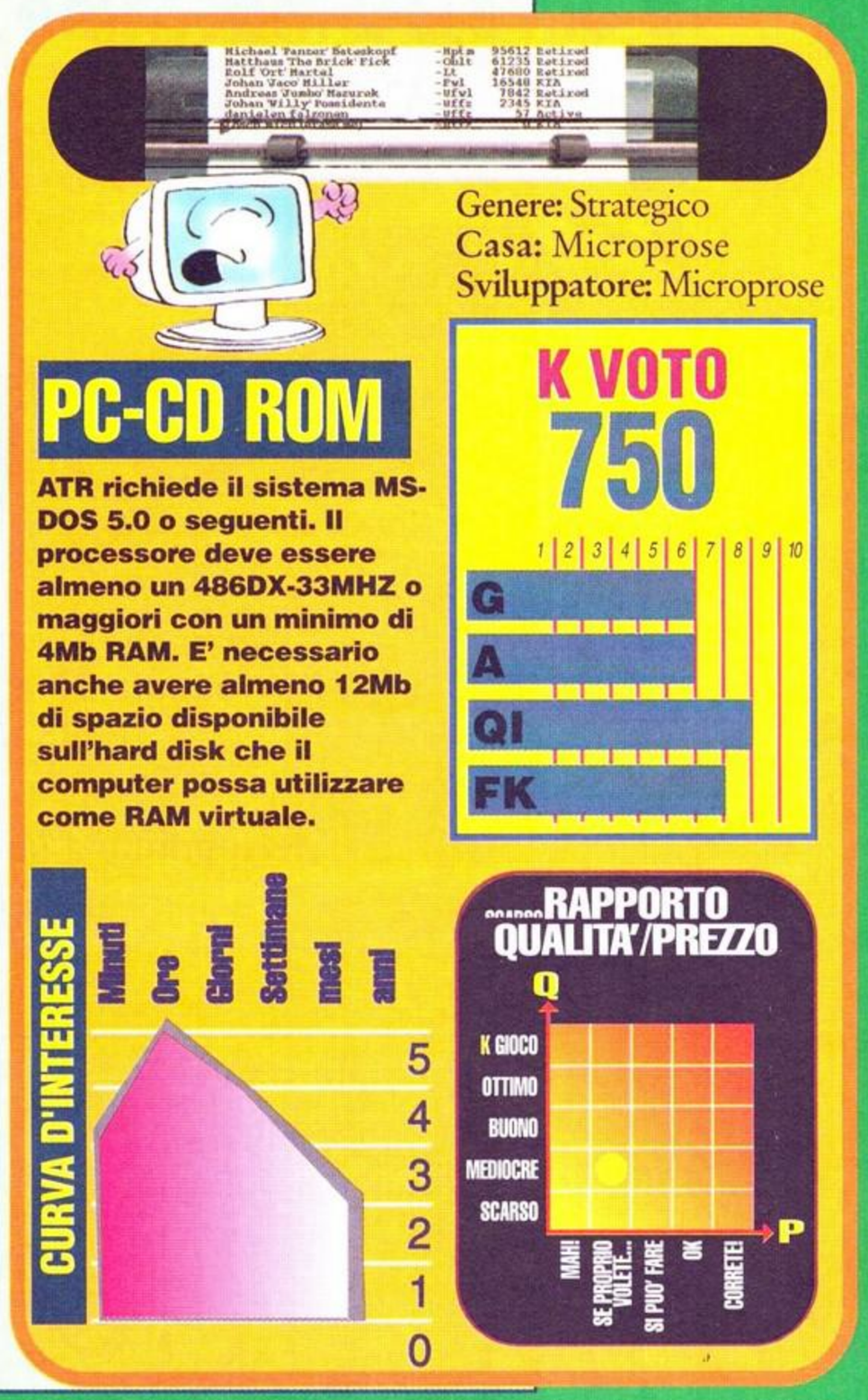


Interessante, anche se francamente poco utile dal punto di vista pratico, è la realizzazione di quello che doveva essere il punto forte di ATR: la visuale in soggettiva da dentro il vostro carro armato. Considerate le dimensioni massime raggiungibili dalla finestra di detta visuale soggettiva, infatti, i dettagli del territorio e le immagini dei vostri carri o delle armate nemiche, non risultano affatto particolareggiate. In più, la possibilità di arrivare a stretto contatto con un nemico per vederlo sadicamente esplodere in tanti pezzettini sotto il vostro fuoco, è veramente ridotta, dato che prevalentemente lo scontro a fuoco avviene dalla lunga distanza, a causa della gittata dei cannoni. Da qui nascono le due pecche più grosse di ATR: la grafica e le dimensioni del PC richieste per far girare al meglio il gioco. Per quanto concerne la grafica, escludendo le immagini fotografiche di presentazione, il resto non è assolutamente eccezionale: i carri armati sono piccoli ed piuttosto stilizzati, anche al massimo dello zoom consentito dalla mappa. Fanti, camion ed aerei presentano più o meno le stesse caratteristiche, mentre le immagini soggettive, come già detto, non possono contare su di una risoluzione eccellente, almeno utilizzando i video 14" normalmente in dotazione. Da qui si arriva al discorso del sistema PC richiesto. Anche se ATR richiede 'solo' un 486DX-33MHZ con 4 Mb di RAM, la giocabilità tende ad essere lenta e frammentaria anche su di un sistema 486-66MHZ con 16Mb RAM e di conseguenza diventa consigliabile, se non necessario, un sano Pentium grande, grosso e costoso. Il problema del video è meno importante, ma se si vuole gustare qualcosa di più della canonica mappa di gioco sulla quale può contare anche un normale wargame da tavolo, diventa necessario un video di dimensioni più elevate. Infine la musica... Sound Blaster e schede compatibili sono, ovviamente, necessari, comunque non ci si deve aspettare niente di fantastico... escludendo gli effetti sonori, effettivamente interessanti, la musichetta di sottofondo - che fortunatamente non e continua durante tutto il gioco - fa abbastanza pietà. In definitiva, 1944 Across The Rhine è un gioco potenzialmente eccezionale ma che, considerando anche una mattonata di libretto di istruzioni - tutte in Inglese - non appassiona per diverse, troppe, pecche anche grossolane.

Across the Rhine è un gioco potenzialmente eccezionale, peccato che...

Daniele Falzone





Milano
PALATRUSSARDI
27 e 28 Gennaio 1996
SECONDA EDIZIONE

VIDEOGAMES & REALTÀ VIRTUALE

MOSTRA MERCATO

Tutte le ultime novità del settore dei videogames e oltre 30 macchine virtuali a tua disposizione

VIRTUAL MATCH

Sabato 27 e Domenica 28 Gennaio
dalle ore 9,30 alle 19,30

Metropolitana linea 1 - Fermata Lampugnano
PALATRUSSARDI

Presentando allo stand VIRTUAL MATCH il presente tagliando avrete diritto ad una gara gratuita.

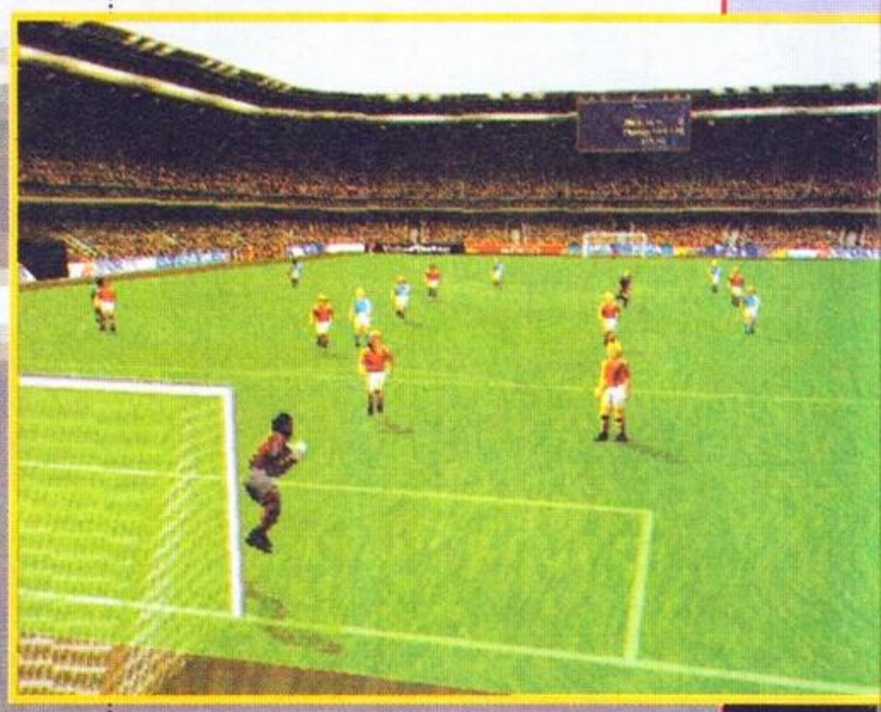
VIRTUAL MATCH

SIMULATORE DI CALCIO

Pelè scende lungo la fascia destra, scarta un giocatore, crossa al centro, interviene Rizzitelli di testa... GOOOLL! Il portiere è battuto.... Negli ultimi tempi è difficile ascoltare un commento del genere, ma oggi, grazie a Fifa 96, anche questo diventa possibile.

Non è certo una novità, il calcio, sì sempre lui, è uno dei soggetti più opzionati in qualsiasi ambiente abbia a che vedere con gli esseri umani, in special modo se l'essere umano in questione è italiano. Dopo Sensible World Of Soccer del quale avrete potuto leggere le lodi sul numero scorso di K, questo mese ci andiamo ad occupare di un altro attesissimo titolo di materia calcistica: FIFA 96, il seguito della EA Sports del riuscitissimo, anche se non universalmente apprezzato Fifa 95 dello scorso anno. Trattandosi di un seguito, giocoforza è duopo scendere a paragoni tra i due titoli, anche perché da un punto di vista di materia trattata c'è veramente poco da illustrare: si tratta sempre dei soliti personaggi in maglietta e calzoncini che corrono dietro alla palla, giocano più o meno regolarmente e si dannano per buttare un pezzo di cuoio dentro una rete! Ma veniamo al confronto Fifa 95 Vs Fifa 96. Bisogna subito dire che la EA Sports ci ha dato veramente l'anima, non solo per eliminare le poche, ma sostanziali pecche di Fifa 95, ma anche per rivestire il suo successore di una serie di novità incredibili, tanto che difficilmente, se non lo sapessimo, conferiremmo ai due giochi la stessa paternità. Innanzi a tutto, Fifa 96 introduce

immediatamente una nuova opzione che a molti farà un grandissimo piacere: non sarà più solamente possibile cimentarsi nelle partite tra le varie nazionali, ma finalmente si potrà anche fare incontrare in un match micidiale Vialli e Romario, Weah e Baggio, tutti i migliori giocatori - conosciuti e sconosciuti al grande pubblico - appartenenti alle più svariate squadre di club. In questo modo, quindi, si potrà finalmente giocare ai vari campionati interni europei o extraeuropei, allo stesso modo che alle varie coppe europee ed internazionali. Avrete già capito, che un'altra delle innovazioni sostanziali che distingue Fifa 96 dal suo predecessore, è il fatto che questa volta i nomi dei giocatori non sono stati assolutamente storpiati, né sono stati in alcun modo inventati. L'unico rimpianto - ce ne deve essere sempre uno, no? - deriva dal fatto che evidentemente al momento della programmazione dei giocatori di Fifa 96, non si era ancora concluso il "calcio mercato", così si ritroverà, ad esempio, ancora il buon vecchio Baggio nella Juventus invece che nel Milan, come il nostro caro pennellone Silenzi ancora schierato tra le fila del Toro. Al di là di queste sottigliezze, comunque, rimane il fatto che la maggior parte delle squadre ricalcano fedelmente la loro effettiva identità odierna e che, grazie ad un'altra innovazione di Fifa 96, oggi potremo anche costruirci una nostra squadra personale, che ricalchi anche la *nostra* personale identità. Avete capito bene, oltre alle centinaia di squadre presenti tra le possibili scelte, Fifa 96 ne propone una in più, assolutamente inesistente e completamente da costruire, dal portiere alle riserve... non male, no? A livello di opzioni, oltre a quelle che già facevano parte di Fifa 95, come la possibilità di inserire i falli ed il fuori gioco, o di fare delle sostituzioni e di cambiare l'assetto tecnico della squadra che abbiamo scelto, eccetera, Fifa 96 propone anche la possibilità di inserire un vero commento tecnico alle azioni che si stanno svolgendo sul campo di gioco. Sfortunatamente gli ideatori della EA Sports non hanno pensato di inserire un commentatore italiano, chessò, un Ciotti a caso o il vecchio caro Ameri. Nonostante questo il personaggio in tribuna stampa si danna veramente l'anima per fare il suo lavoro ed effettivamente lo svolge piuttosto bene. A parte qualche calo di tensione nella voce, cosa piuttosto comune anche al Pizzul nostrano, infatti, tutto il commento assume tonalità avvincenti ed appassionate a seconda della zona del campo in cui si trova la palla, o del fatto che un giocatore si stia esibendo in una azione da antologia o abbia fatto una vaccata pazzesca. Esaurito il discorso superficiale delle opzioni di setting, veniamo al quadro delle scelte delle partite. Anche qui Fifa 96 propone un'innovazione interessante e gradita: la possibilità di fare un sano allenamento pre-partita per mettere a punto la propria forma ed il grado di confidenza dei comandi di gioco. In questa schermata si potrà scegliere in quale dei fondamentali di gioco si preferisce allenarsi, dalla partitella senza i portieri, ai calci di rigore, ai calci d'angolo e così via. Inoltre si potrà scegliere se approfittare di questa selezione solo per un allenamento fine a sè stesso, oppure se sia meglio scendere in campo con un fine ben preciso: aumentare lo skill personale dei giocatori presenti sul campo, in modo da conferire alla propria squadra una forza ancora superiore rispetto a quella che il default ci offre. Amichevoli, campionati, play off e coppe, invece, sono rimaste tali e quali rispetto a Fifa 95, con la sola differenza che quando si parla di campionato - italiano, per esempio - si viene proiettati nello svolgimento vero e proprio del nostro campionato, con le sue trentaquattro partite e le sue diciotto squadre - tra le quali, ovviamente, figurano ancora Genoa, Reggiana, Foggia e Brescia. Inoltre, si accederà anche ad un altro quadro di opzioni, riguardanti la possibilità o meno di giocare effettivamente la partita di una data giornata, oppure di limitarsi a vederla giocare dal computer. In effetti tutto il campionato, per eccesso, potrebbe essere giocato interamente dal computer limitando la vostra presenza a quella che generalmente occupate nel campionato vero e proprio: quella di spettatori! Ma scendiamo in campo... La partita viene presentata dal nostro commentatore - ah, dimenticavo, è chiaro che il commento è tutto in lingua inglese e fa morire dalle risate quando lo speaker deve pronunciare i nomi dei giocatori, soprattutto quelli italiani -, le squadre entrano in campo e... se non si è fatto un buon allenamento preventivo, anche giocando con l'Ajax si finisce per prendere due o tre pappine dalla Pro-Brocchese! Effettivamente, forse gli ideatori della EA Sports hanno un po' esagerato: i comandi dei giocatori sono sostanzialmente gli stessi: mouse, o tasti cursore più qualche altro tasto



per tiri, passaggi, spintoni ed altro, o joystick... il solito, insomma. Il problema deriva dall'innovativa visuale di Fifa 96. Ogni riferimento al solito campo in orizzontale o in prospettiva verticale, o alla visione dall'alto, è stata abbandonata. Qui si ha a che fare non solo con una telecamera che ricorda in modo molto ravvicinato quella vera di uno studio televisivo, ma anche di una scelta che in tempo reale si può scegliere sulla telecamera che deve riprendere la partita. E' chiaro che quando si sta giocando effettivamente un incontro, non c'è né la possibilità né il tempo per pensare a cambiare la visuale di gioco, ma questa opzione può essere molto utile durante i Replay o le partite giocate dal computer o da altri. Il problema qual'è? Quando guardiamo alla televisione una partita, la regia di 'mamma RAI' o della Fininvest che dir si voglia, ovviamente tende a cambiare la telecamera attiva a seconda della zona del campo in cui si trova la palla. La telecamera che entra in funzione, tuttavia, è fissa e può muoversi esclusivamente su di un asse orizzontale. In Fifa 96, invece, supponendo di utilizzare la telecamera che inquadra dalla zona centrale della tribuna di uno stadio, ci troviamo a dover sostenere i continui cambi di prospettiva che essa ci impone, perché il suo movimento non è solamente orizzontale, ma cambia

anche posizione per seguire il pallone nelle varie zone del campo di gioco. In più possiede anche un movimento lungo l'asse verticale per permettere una visione migliore del lato del campo opposto a quello in cui si trova. Detto a parole, forse, non si chiarisce bene l'effetto di una tale visuale, ma... provate ad immaginarvi di essere sul ponte di una nave a dorso di un cammello, dopo aver fatto il pieno di rigatoni e mentre fuori c'è un mare forza nove e forse riuscirete a capire l'effetto visivo. Nonostante questa piccola defiance iniziale, con il tempo ci si abitua anche al mal di mare. Resta però un altro piccolo problemino: spesso il cambio di fronte del gioco, costringe il cameraman a muovere la telecamera con una certa velocità e questo fatto porta a perdere per un attimo l'orientamento sul campo, finendo quindi per portare inevitabilmente all'errore del tempo di un determinato intervento difensivo, o al mancato aggancio della palla. Tiri al volo, colpi di testa, rovesciate, scatti e quant'altro sono stati confermati anche in questa nuova versione di Fifa, ma ovviamente sono stati debitamente rinnovati sotto il profilo dell'effetto scenico. Inoltre, sembra che anche quel fastidioso handicap che, per certi versi, riduceva di molto l'interesse di Fifa 95, sia stato eliminato: non ci è parso infatti di riuscire a determinare corridoi preferenziali o posizioni di tiro sicure per fare gol. Qui tutto dipende dalla vostra bravura e da un pizzico di fortuna. In poche parole quindi, a parte l'effetto per evidenziare il giocatore in uso, rimasto più o meno simile, almeno dal punto di vista concettuale, tutto il resto è cambiato radicalmente rispetto a Fifa 95. La giocabilità di Fifa 96 quindi risulta essere piuttosto ostica, soprattutto all'inizio della vostra avventura in campionato e per certi versi, questo determina un calo dell'interesse iniziale verso il gioco. Fortunatamente, però, il corollario che circonda queste difficoltà iniziali, è talmente incredibile da costringere, quasi, a rimanere attaccati allo schermo nel perpetuo tentativo di diventare maestri di Fifa 96. L'impatto grafico e scenico, infatti, è di assoluto rispetto. Lo stadio è veramente incredibile, ma anche le movenze e l'aspetto dei giocatori non scherzano minimamente. Bisogna però fare anche qui una breve abitudine alla nuova veste grafica. Fifa 95, infatti, presentava tutti i giocatori e le porte, nonché le persone sugli spalti, sotto un angolo di visione diretto, in un primo piano molto dettagliato, coadiuvato da una dimensione dei personaggi tale da consentire un chiaro riconoscimento dei dettagli dei singoli giocatori. Qui, invece, le cose cambiano a seconda della telecamera che si predilige utilizzare. Nel caso che, ad esempio, si utilizzi la telecamera da 'mal di mare' di prima, i giocatori risultano essere di dimensioni piuttosto ridotte, quindi, a parte il colore delle maglie, della pelle e dei capelli, sono pochi i dettagli percepibili, anche se comunque sono sufficienti per giocare in tutta tranquillità. In altri casi, invece, l'ingrandimento dei giocatori risulta essere fin troppo, permettendo così la distinzione dei quadratini grafici che compongono il corpo o il volto del giocatore stesso... un po' come accade in Doom quando girato un angolo ci si trova faccia a faccia con uno dei grossi cosi rosa che abitualmente scorrazzano liberi e felici. Per finire arriviamo al sonoro: in questo caso ci troviamo di fronte ad un discorso piuttosto semplice. In effetti, a parte il discorso del commento dello speaker, non ci sono particolari innovazioni. Il pubblico è sempre caldo e rumoroso, il pallone propone continuamente il suo sordo rumore plastico ogni qualvolta viene colpito da una sonora pedata, il fischietto dell'arbitro è chiaramente percepibile, anche se a dire il vero a volte risulta essere un po' troppo sintetico e, infine, la musichetta che fa da sfondo alle schermate di opzione o di riepilogo è energica ed accattivante, ma certamente non diventerà un hit da classifica. Per concludere il nostro viaggio nel mondo di Fifa 96, possiamo dire che a nostro parere questo gioco presenta dei pregi immensi affiancati a delle lacune francamente inaspettate. Non vi è dubbio, infatti, che questa nuova versione di Fifa sia di gran lunga più completa ed interessante rispetto alla sua precedente edizione - comunque ancora apprezzabilissima sotto molti punti di vista. Tuttavia è anche notevole l'impressione che l'impegno degli ideatori di questo Fifa 96 per creare un gioco del calcio il più vicino possibile a quello reale di tutte le domeniche, li ha forse portati a strafare un pochino qua e la. Tutte le pecche o le difficoltà incontrate nel gioco sono assolutamente risolvibili,

per carità, ma è chiaro che probabilmente alcuni di voi potranno preferire un calcio più immediato, anche se magari stilisticamente meno bello, ad uno come questo, dove il training diventa di fondamentale importanza... e poi non mi è ancora andata giù l'immagine di quelli del Volendam che facevano il trenino dopo avermi infilato la terza pappina!

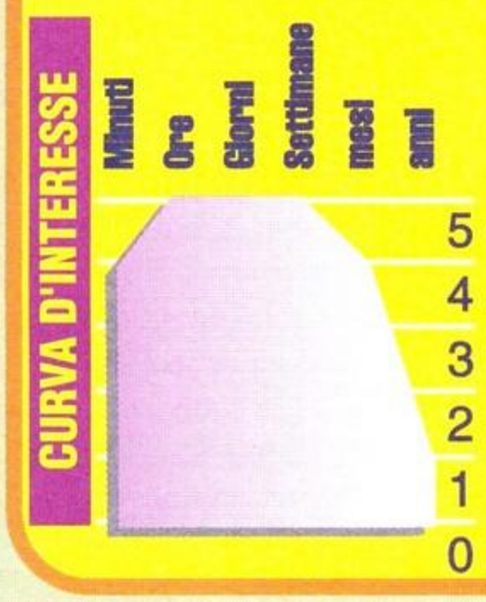
Daniele Falzone

FIFA SOCCER '96

Genere: Sportivo
Casa: EA
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

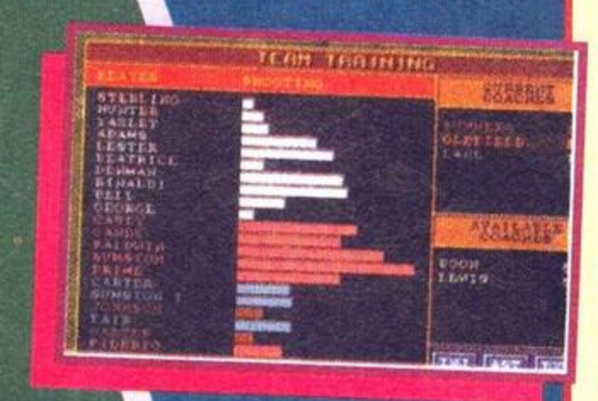
Come già abbondantemente accennato nell'articolo, il gioco richiede un computer particolarmente "dotato", possibilmente con processore a partire dal Pentium 75 in su. Sono consigliati 16 Mbyte di RAM e un Cd-Rom almeno a doppia velocità (ma chi non ce l'ha?!?).



ultimate Soccer manager

Tra i vari ritagli della realtà alle quali le simulazioni si ispirano, ne esiste uno particolarmente semplice da emulare. Il mestiere del dirigente di una società calcistica, infatti, è stato rappresentato nella sua massima espressione già alcuni anni fa da un titolo della Us Gold, The Manager. Ma lungi dall'essersi esaurito, il filone ha ancora molto da dire e da offrire agli amanti di un genere tanto selettivo. Ne è la prova il titolo in questione, che non solo si presenta come un'ottima sintesi perfezionata delle idee finora sviluppate, ma anche una visione originalissima di un lavoro tanto delicato.

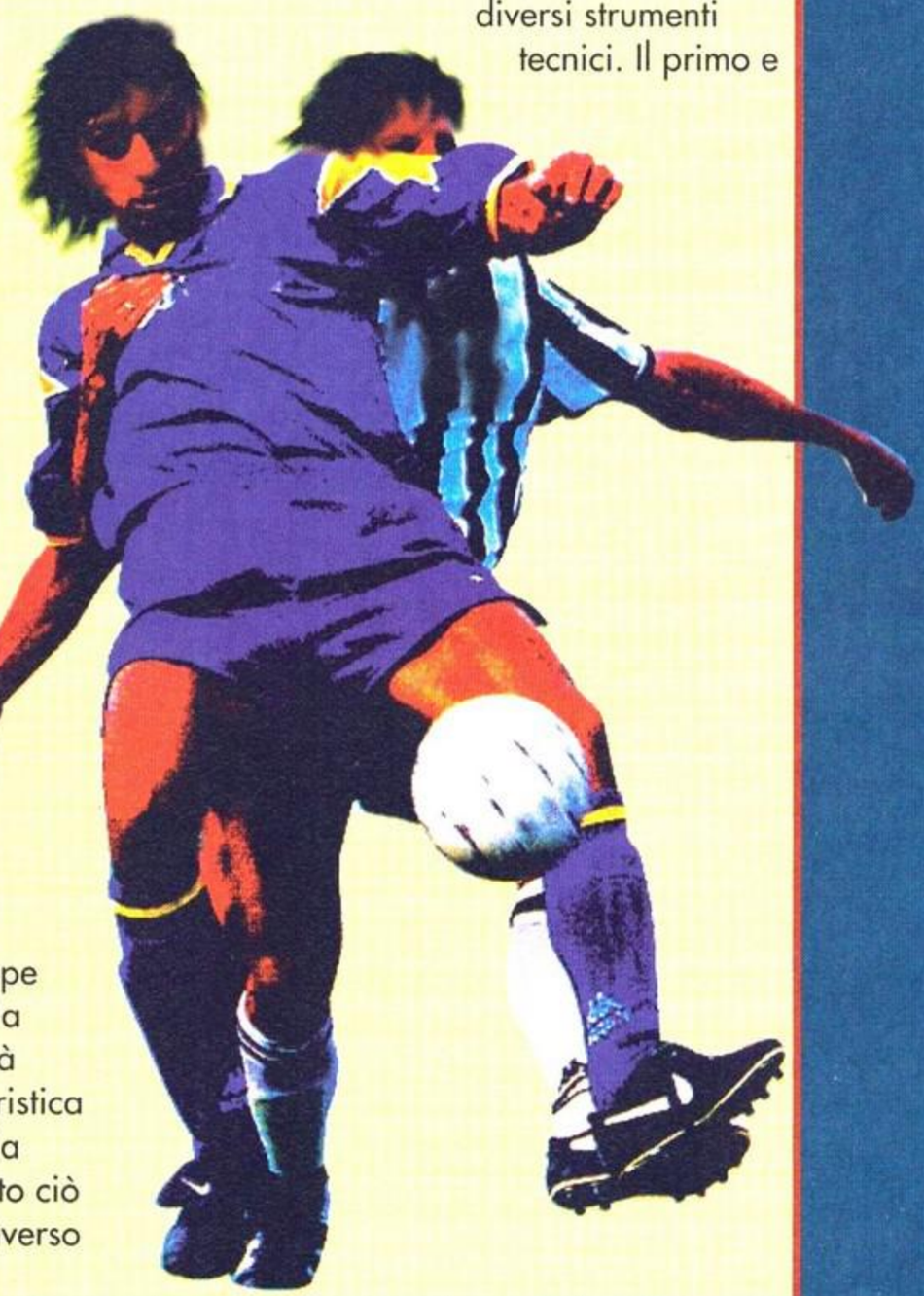
Di simulazioni manageriali ce ne sono in giro parecchie, ma una che offrisse la possibilità di percorrere anche vie traverse per ottenere buoni risultati mancava proprio.



DI TUTTO UN PO'

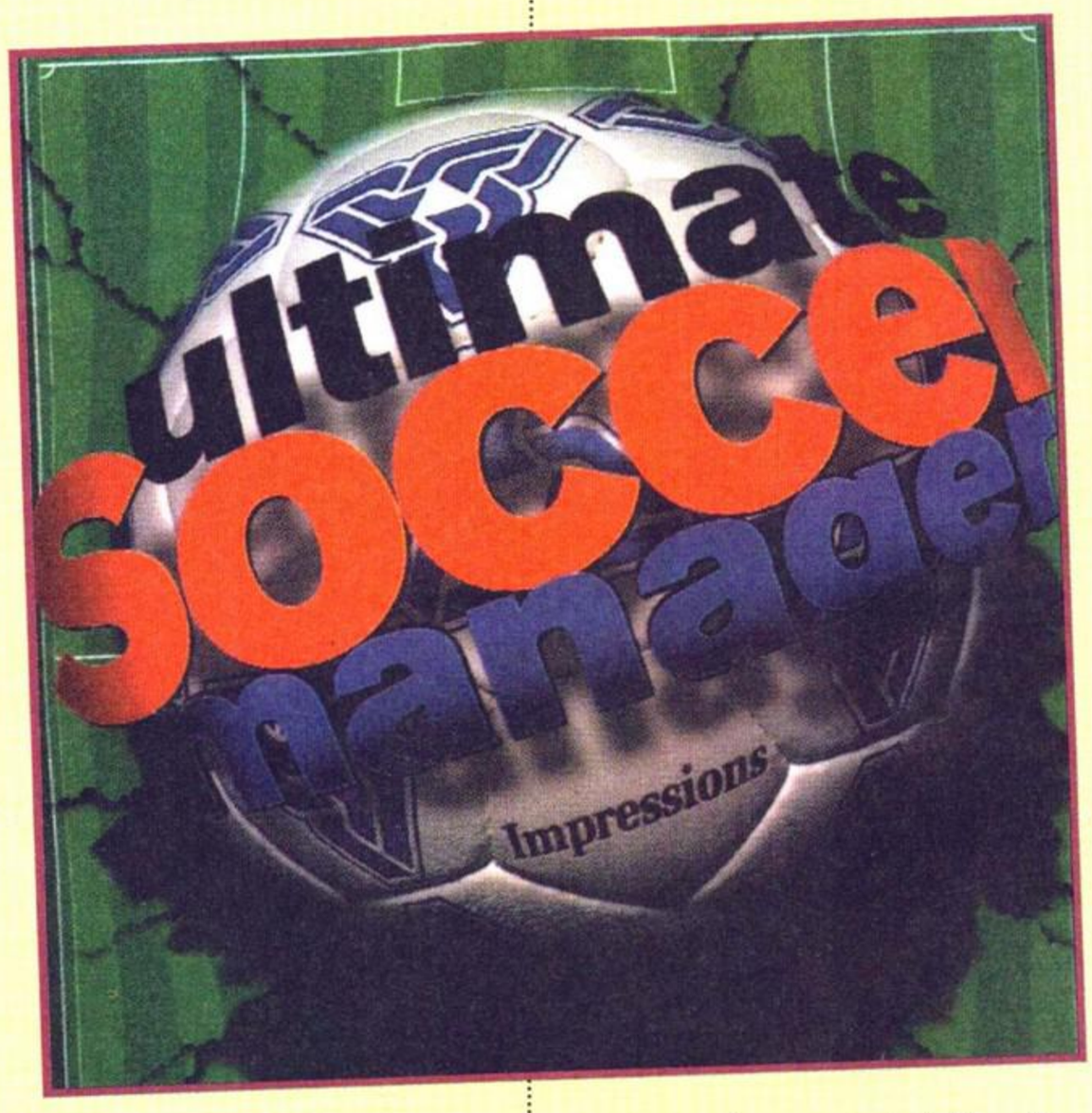
Ultimate Soccer Manager può essere descritto in quattro parole: vasto, completo, libero e particolare. Con il primo si vuole riassumere la disponibilità numerica di squadre, giocatori, statistiche e opzioni. Nel dettaglio, le squadre tra le quali scegliere la propria sono tutte quelle realmente appartenenti al campionato italiano, ingelese, francese e tedesco, ognuno a sua volta composto dalle principali serie nazionali. Quello nostrano annovera le società iscritte ai tornei di A, B, C1 e C2, all'interno delle quali sono presenti tutti i nominativi dei giocatori veri (l'aggiornamento risale circa a settembre '95). E accanto alle competizioni nazionali, alle squadre che ne hanno diritto viene data la possibilità di prendere parte alle maggiori manifestazioni continentali riservate ai club, quindi Champion's League, Coppa delle Coppe e Coppa Uefa. Correlata a questa ampia disponibilità risulta la seconda caratteristica del prodotto, vale a dire la completezza. Infatti, a tutto ciò è possibile accedere attraverso una serie di mezzi in grado di dare pieno supporto ludico. Per preparare una squadra alla conquista di un titolo, al superamento di un turno, alla promozione in un girone superiore, o solamente ad un piazzamento rispettabile, ci si può servire di diversi strumenti tecnici. Il primo e

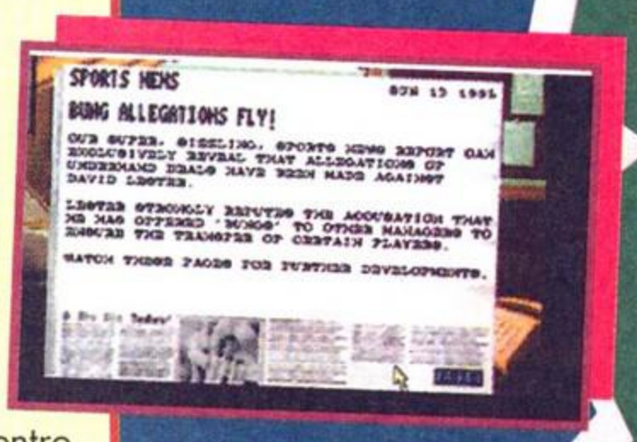
Ultimate Soccer può essere descritto in quattro parole: vasto, completo, libero e... particolare!



più essenziale è quello dell'allenamento, il quale consente di aumentare le capacità dei giocatori nelle loro diverse qualità (parata, contrasto, corsa, passaggio, tiro e forma). Svolgere un compito del genere è cumunque piuttosto dispendioso sia in termini di energie, che in fatto di tempo; per questo è possibile avvalersi di assistenti specializzati in determinate categorie di preparazione. Ovviamente ad essi bisognerà corrispondere un onorario, ma l'aumento delle passività di bilancio vengono ampiamente compensate dalla maggiore resa tecnica dei singoli elementi. Anche in merito alle disposizioni tattiche è permesso farsi dare dei consigli dal vice-allenatore, ma il grosso del lavoro deve ricadere nelle mani del giocatore se non si vuole perdere credibilità e autorità nei confronti di calciatori e tifosi. A tale proposito, sono possibili interventi di ogni tipo: scelta di modulo di gioco, aggressività nei tackle, tipo di gioco (passaggi o palla lunga) e modo di cocludere a rete (con tiri ravvicinati o meno). In più, al fine di ottenere una maggiore resa corale, una volta in campo è consentito dare le ultime direttive ai singoli, assegnando marcature a uomo, movimenti di fascia e perfino posizione da mantenere. Il risultato dell'intero lavoro di preparazione è fornito direttamente dalla visione del match attraverso un'essenziale rappresentazione grafica del campo e dei giocatori, dal quale giungono informazioni preziose di azioni ed eventi particolari. Ma la completezza vuol dire anche avere la possibilità di ricorrere al mercato per arricchire o sfoltire la rosa, modificare gli ingaggi, scoprire talenti emergenti, organizzare partite amichevoli e visionare ogni sorta di statistica. Insomma, si può agire senza alcuna limitazione, nel modo più libero immaginabile, mai ostacolati da passaggi obbligati o vie pre-definite. E questo vale anche per quel che riguarda la quadratura del bilancio, determinabile non solo da vendite di giocatori dall'alto valore di mercato, o dalle entrate legate all'affluenza di pubblico in occasione di partite casalinghe, ma anche e soprattutto attraverso sponsorizzazioni, affitti di spazi pubblicitari e depositi in conto capitali. Ma questo non è ancora tutto, perché a tale scopo concorrono anche le costruzioni adiacenti e in prossimità dello stadio, vale a dire ristoranti, bar, pizzerie, chioschi e rivenditori di sciarpette. Insomma, sotto il punto di vista economico è riscontrabile un'abbondanza di mezzi pari a quelli tecnici e tattici. La particolarità del gioco è qui, certo, ma solo in minima parte, in quanto la vera originalità ci viene fornita dalle possibilità illecite di intervenire fuori e dentro il campo. Avete letto bene, d'altro canto come definireste le bustarelle offerte ai manager dei giocatori mal disposti ad aggregarsi alla vostra squadra, o alle partite comprate allo scopo di vincere un torneo? Se poi siete a corto di liquidi, fare scommesse sul risultato di un incontro lo ritenete una via legale? Non oso aggiungere altro, preferendo lasciare che sia il vostro cervello a fantasticare sulle tante implicazioni possibili.

Antonio Loglisci



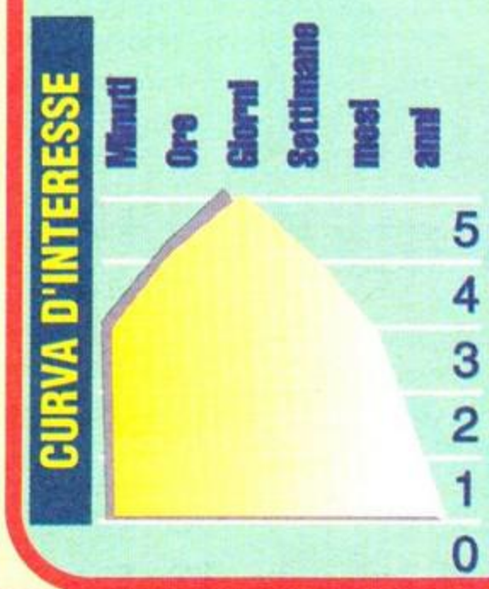


U. Soccer M.

Genere: Simulatore Manageriale
Casa: Impressions
Sviluppatore: Cryo

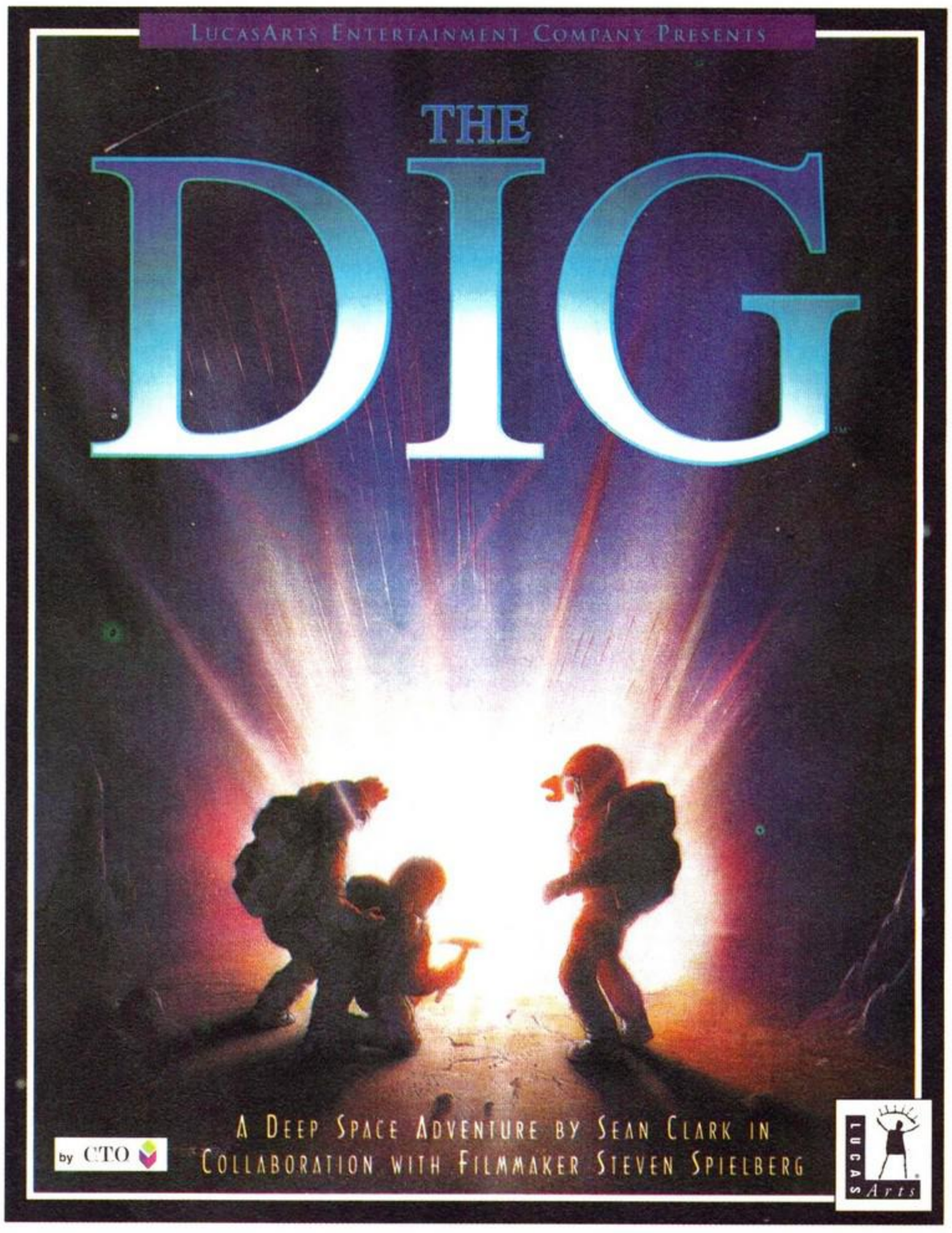
PC-CD ROM

I requisiti tecnici minimi per giocare ad Ultimate Soccer Manager sono piuttosto modesti: 386, scheda grafiaca VGA, Dos 3.31, mouse e alcuni mega di Hard Disk.



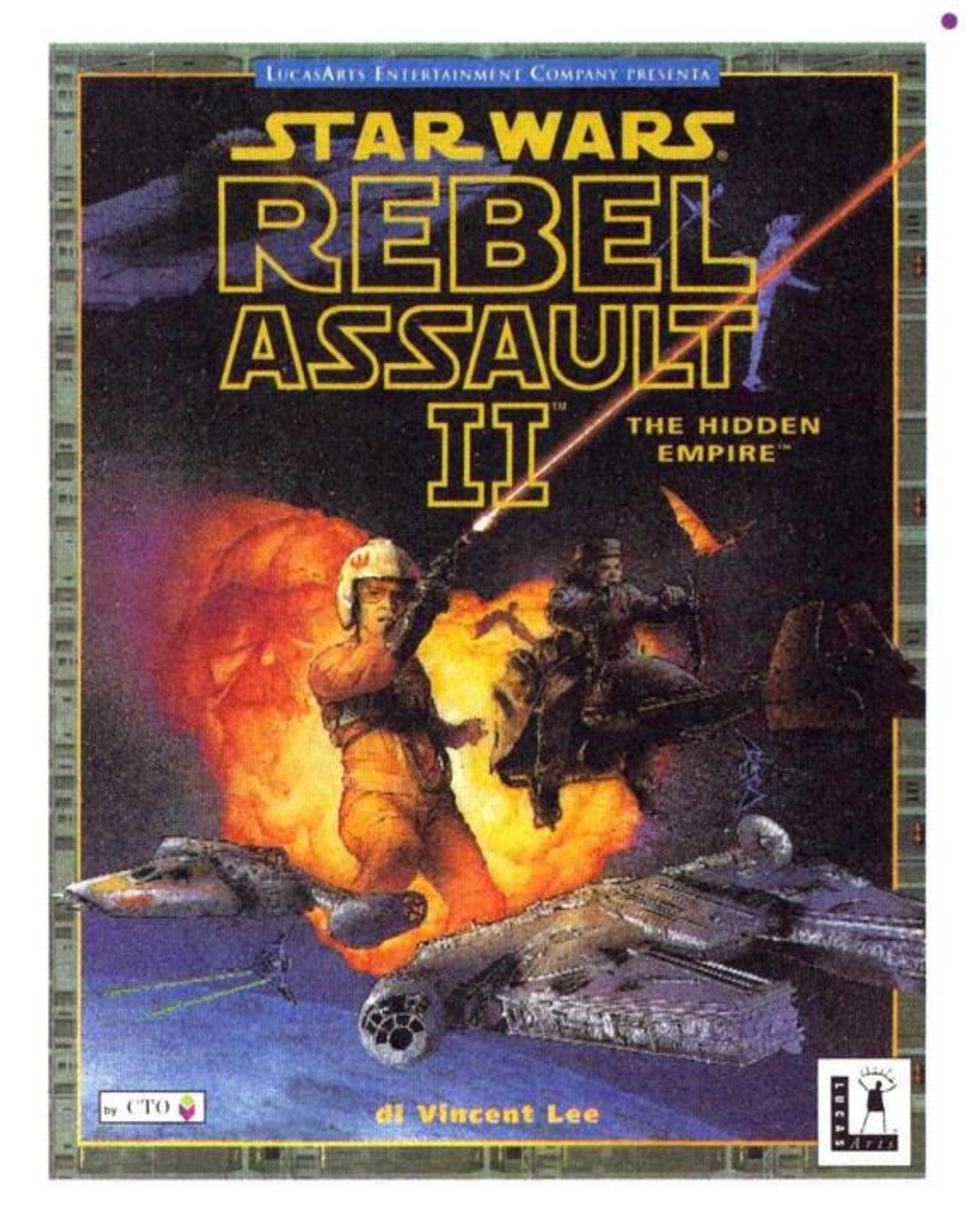
RIUSCIRANNO?

Steven Spielberg
ha partecipato al progetto
di questa splendida avventura.



IN ITALIANO
Ambientazioni 3D, situazioni e personaggi interattivi e mondi extra-terrestri contribuiscono a creare una grande atmosfera di suspence.

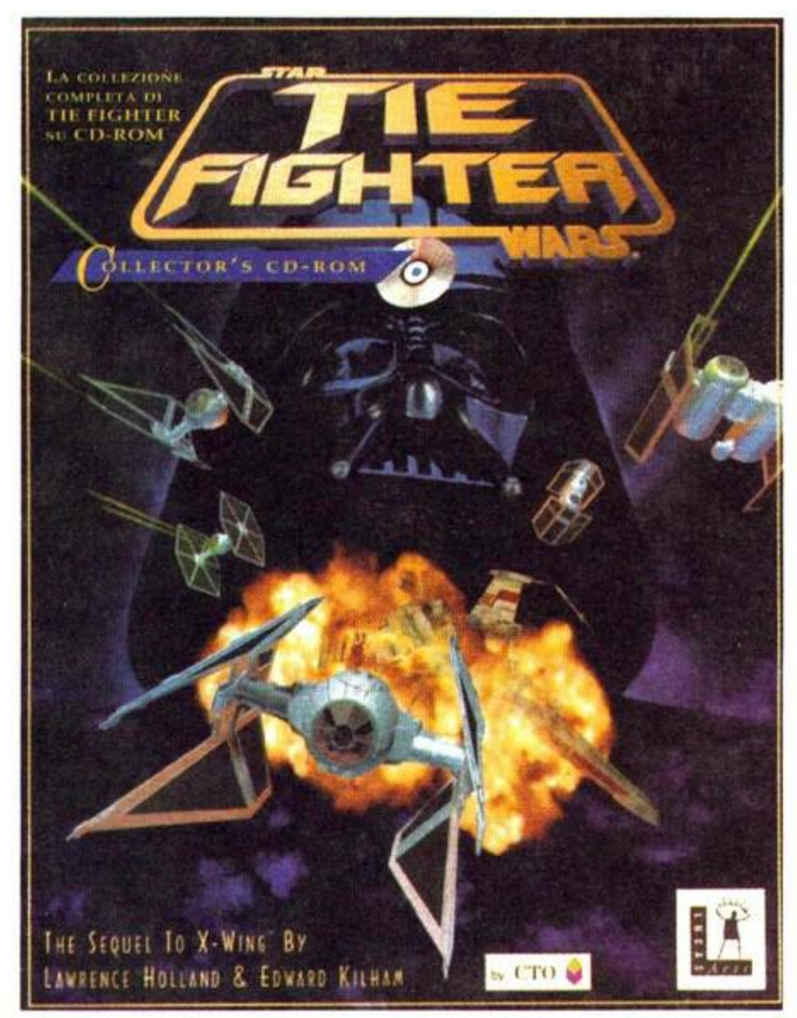
C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40069 - Zola Predosa (Bologna)
Tel.051/6167711 - Fax 051/753418



IN ITALIANO
Il nuovo attesissimo episodio vi farà rivivere nuove, originali e fantasiose avventure della serie di GUERRE STELLARI.
Un'indimenticabile esperienza arcade in cui potrai pilotare i famosissimi X-WINGS, Y-WINGS, B-WINGS e il leggendario MILLENIUM FALCON

CD-ROM PC

NOSTRI EROI

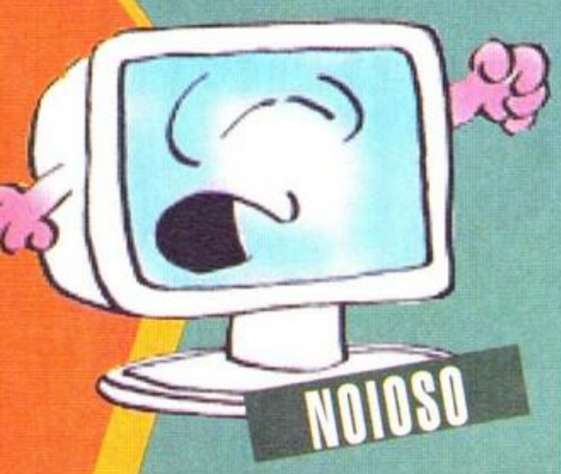


MANUALE IN ITALIANO
Il nuovo TIE FIGHTER™ formato CD-ROM include 22 nuove missioni, per un totale di 104. Grafica ad alta risoluzione, immagini renderizzate all'insegna delle ultime tecniche 3D e combattimenti spaziali contribuiscono ad arricchire questa splendida simulazione.

Tutti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari.

IPSILON • SWART

THE MACHINES



Immaginate lo sport del futuro, uno sport in cui i robot specializzati si battono fino all'ultimo bullone in una serie di "Arene di Combattimento" sempre più difficili

Sono dotati di armi altamente sofisticate, combattono tutti per trovare la Meta sfuggevole e per far guadagnare ai loro padroni parecchi miliardi. No, non stiamo fantasticando: questo sport è The Machine!
Ci troviamo nell'immediato futuro, dove The Machine è il Numero Uno nella gamma di spettacoli televisivi, ovviamente presentato *in toto* da Pippo Baudo, che fa le veci anche del balletto. Giocare è apparentemente facile: basta prendere un droide comandato a distanza dalla vostra tastiera o dal vostro joystick, blindarlo di tutto punto in una possente armatura, armarlo fino ai denti e buttarlo nell'arena, facendogli uccidere tutto ciò che si muove, e collezionare bonus NuYen. Basta poi sopravvivere nei vari livelli e la gloria sarà assicurata, altrimenti ci si ritroverà al punto di partenza.
Questo è The Machine, un gioco futuristico dalla grafica accattivante e dalle motivazioni avveniristiche.
Si può installare sia da dischetti che da Cd-Rom, ed in entrambi i casi l'installazione è estremamente semplice e guidata.
The Machine ripercorre con estrema flessibilità il gioco di ruolo e il gioco smanettone, con intermezzi di arcade, il tutto abilmente miscelato da una grafica e da un sonoro del futuro.
Perché il gioco di ruolo? Beh... ci sono parecchie variabili e scelte da effettuare prima di far entrare il droide nell'arena, settando parametri quali il tipo di armatura, le armi, le riparazioni dopo un duro combattimento. Il tutto farcito da un cospicuo gruzzoletto in denaro che deve essere abilmente manipolato. A tale scopo esistono nel luogo del futuro da noi visitato diverse locazioni che possiamo riassumere come segue.

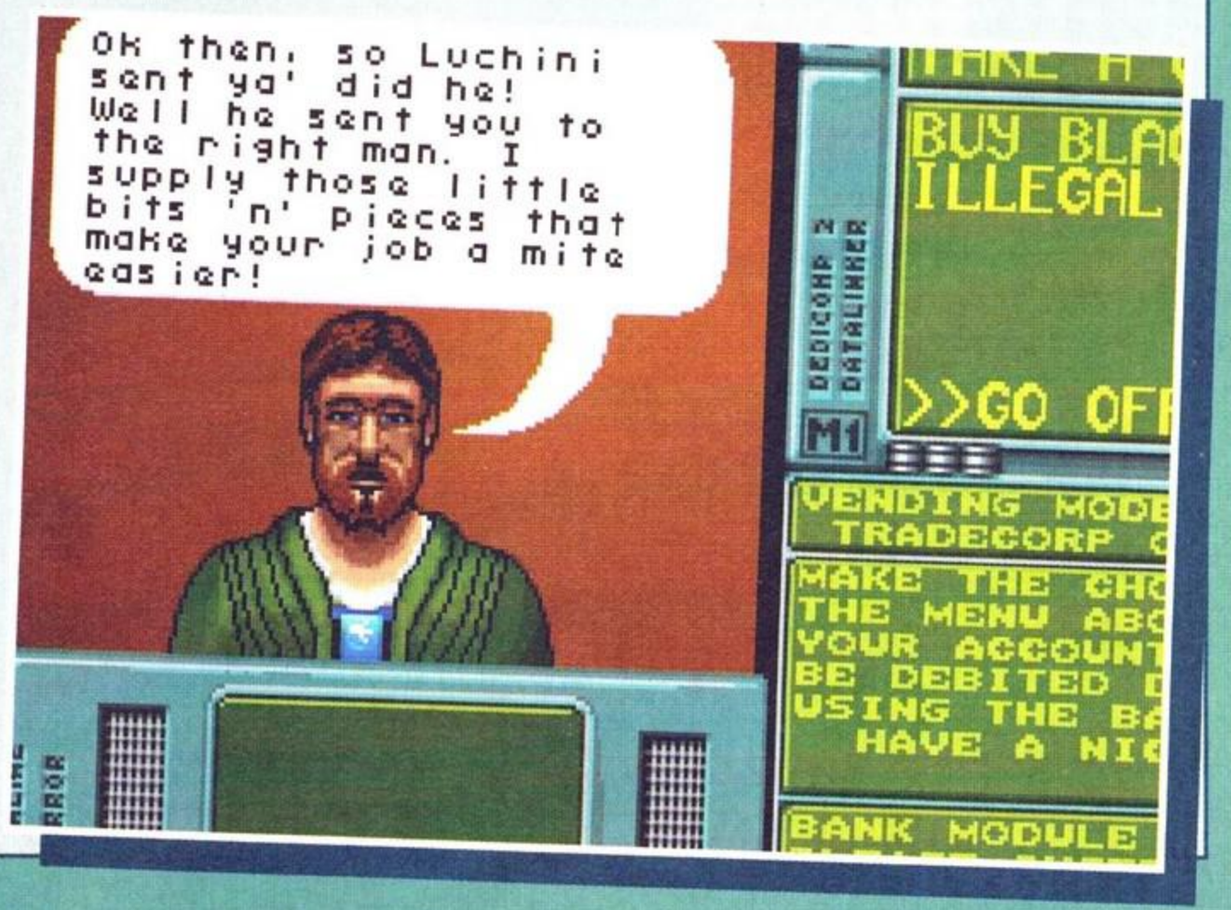
METEOR (Meteora)
In questo negozio il giocatore può acquistare dell'attrezzatura. La merce è sempre di ottima fattura e completamente legale.

TOPE (Scommettitore)
Qui il giocatore può scommettere sul risultato della prossima sfida. E' un modo veloce per far soldi (e perderli!). Un vero e proprio Totip dell'era cibernetica.

BIG AL'S (Il grande Al)
Il posto giusto per comprare apparecchiature di seconda mano o per vendere parte della propria attrezzatura più vecchia.

WORKSHOP (Laboratorio)
Fai una visitina a questo laboratorio se cerchi nuove apparecchiature per il tuo droide.

ROY'S REPAIRS (Riparazioni da Roy)
Qui il giocatore può aggiustare il proprio droide. E' necessario fare attenzione ai costi delle riparazioni



Automatiche, ma anche a quelle Manuali, che possono essere anche più costose del previsto.

LEAGUE (Lega... non Lombarda!)
Qui il giocatore può visualizzare la Lega Machine corrente e selezionata.

SID'S TAVERN (Taverna di Sid)
Acquista apparecchiature illegali e compra delle informazioni dal proprietario. Del resto... anche nel futuro cambiano le macchine, ma non le abitudini.

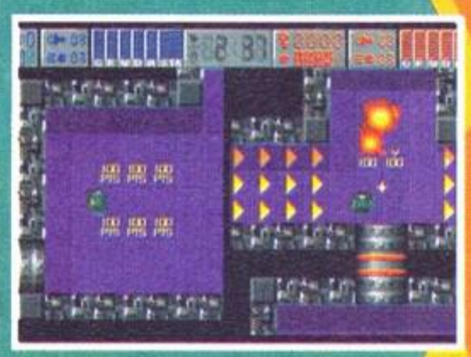
GO! (Vai!)
Comincia la sfida e si entra nell'Arena di gioco.

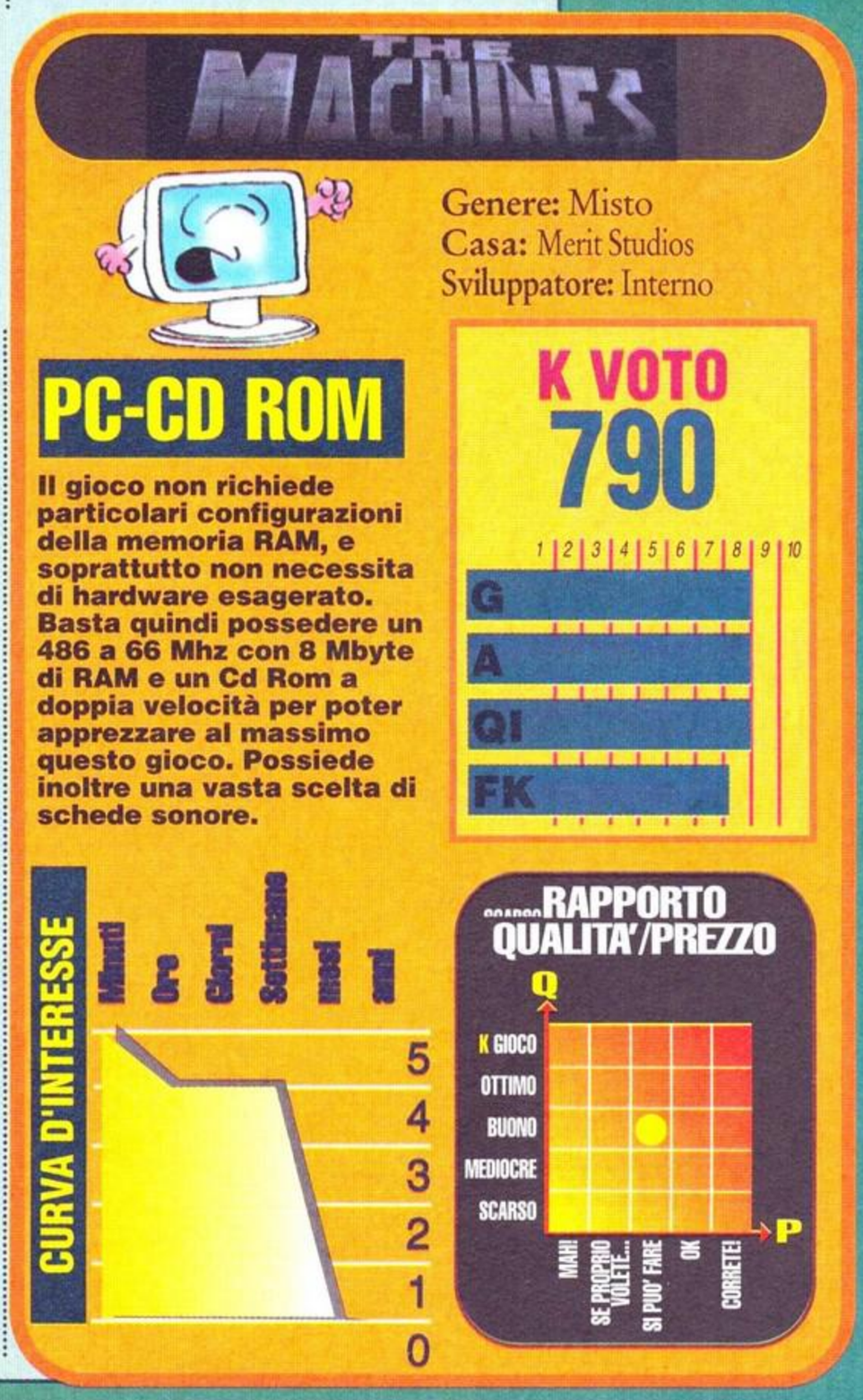
Dopo aver effettuato uno schermo, potrà essere necessario effettuare delle riparazioni al proprio droide. Esistono a tale scopo due tipi di riparazioni: Automatiche e Manuali. Le riparazioni Automatiche sono molto costose, ma garantiscono la riparazione adeguata al livello selezionato del sistema. La riparazione manuale è una alternativa più economica. In questo caso il giocatore deve riparare da solo il sistema danneggiato. Il danno è rappresentato da un grande reticolato. Il giocatore muove il cursore sul reticolato e preme il tasto di "fuoco" per far ruotare le celle. Le connessioni attuate all'interno del reticolato garantiranno la riparazione del sistema. Il giocatore deve però terminare le riparazioni prima che il timer si azzeri!

The machines è lo spettacolo più seguito dell' immediato futuro... Altro che Pippo Baudo

All'interno dell'Arena si possono trovare parecchi oggetti. Quelli più importanti sono le chiavi, che permettono al giocatore di entrare in stanze chiuse altrimenti inaccessibili. Poi vi sono i Bonus NuYen, che servono per aumentare il livello del contante. Poi vi sono i Bonus Cool, i Teletrasportatori, Punti Bonus, Interruttori, ecc. E poi ci sono gli avversari, che sono anch'essi droidi super-armati e dannosi se toccati. Il livello termina quando si raggiunge un'area contrassegnata da un'icona "Goal", che indica il termine del livello intrapreso.
In tutti i livelli esiste un tempo massimo di giocabilità, oltre il quale, se sono state effettuate delle scommesse, si perde tutto ciò che si è puntato.
Considero questo gioco come un sofisticato passatempo dalle caratteristiche interessanti, e quindi consigliato ad un pubblico tipicamente smanettone.

Luca Monticelli





PC I
PC-CD ROM

STONEKEEP

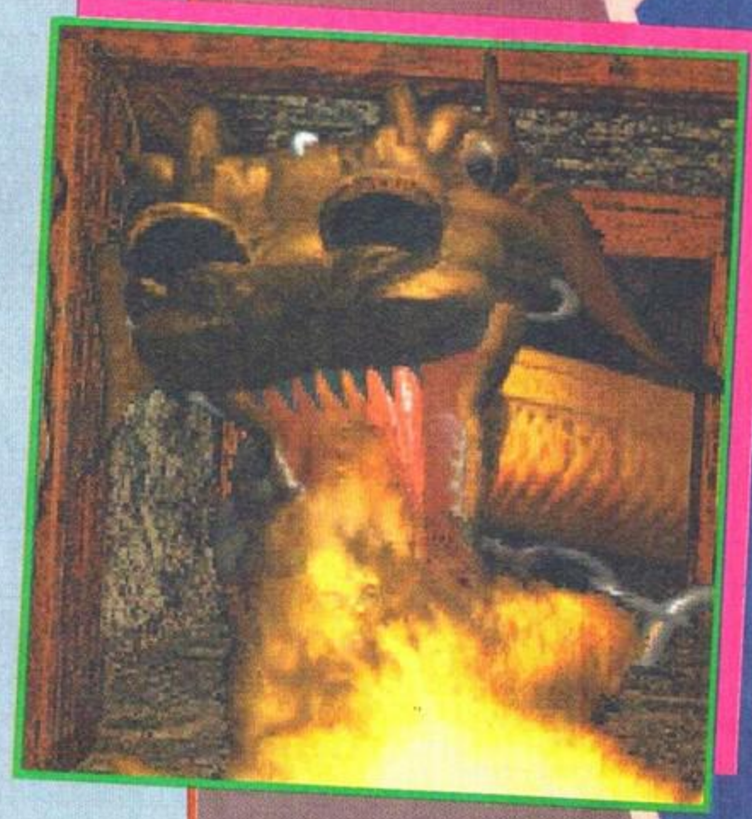
C'era una volta, direbbero i nostri piccoli lettori... ehm... no, questa è un'altra storia. Voi non siete più così tanto piccoli, ma il racconto inizia allo stesso modo. C'era una volta, nel remoto medioevo, un castello popolato da bravissima gente, che conviveva pacificamente, lavorando in simbiosi tutto ciò che la buona terra poteva loro offrire. C'era Lino il falegname, che con la sua panciona piena di birra al malto spaccava la legna in attesa dell'inverno; c'era la bella Melissa, appiccicosa come la melassa, che si divertiva a corteggiare con le mele rosse di Biancaneve gli uomini del paese; c'era Castore, un simpatico cagnolone, un ammasso di pelo e simpatia, degno di stare in ogni salotto che si rispetti. Ed infine c'è lui, il nostro eroe, che ancora ragazzino assisterà alla distruzione di tutto ciò che vi ho appena descritto. Il male nelle fiabe, si sa, deve sempre fare capolino, ed in questo caso è rappresentato da un essere demoniaco, che si presenta accompagnato da una sinistra nuvoletta, simile a quella che a Milano appare durante i giorni di calma di vento. L'essere demoniaco si degnerà solamente di distruggere il castello ed i suoi abitanti (compreso il simpatico cagnolone, ma ci hanno confermato dalla Interplay che quello che si è visto nel filmato era uno scheletro di plastica), tranne il nostro eroe, che dieci anni più tardi tornerà sul luogo nefasto per ricordare i vecchi tempi. Ormai giovanotto non crede più alle favole, ma la biondona angelica che gli si para davanti agli occhi all'improvviso gli fa esclamare: "Caspita, che ragazza da favola!". L'angelo biondo gli comunica che è necessario sconfiggere per sempre il male che ha distrutto dieci anni addietro il castello, e che per

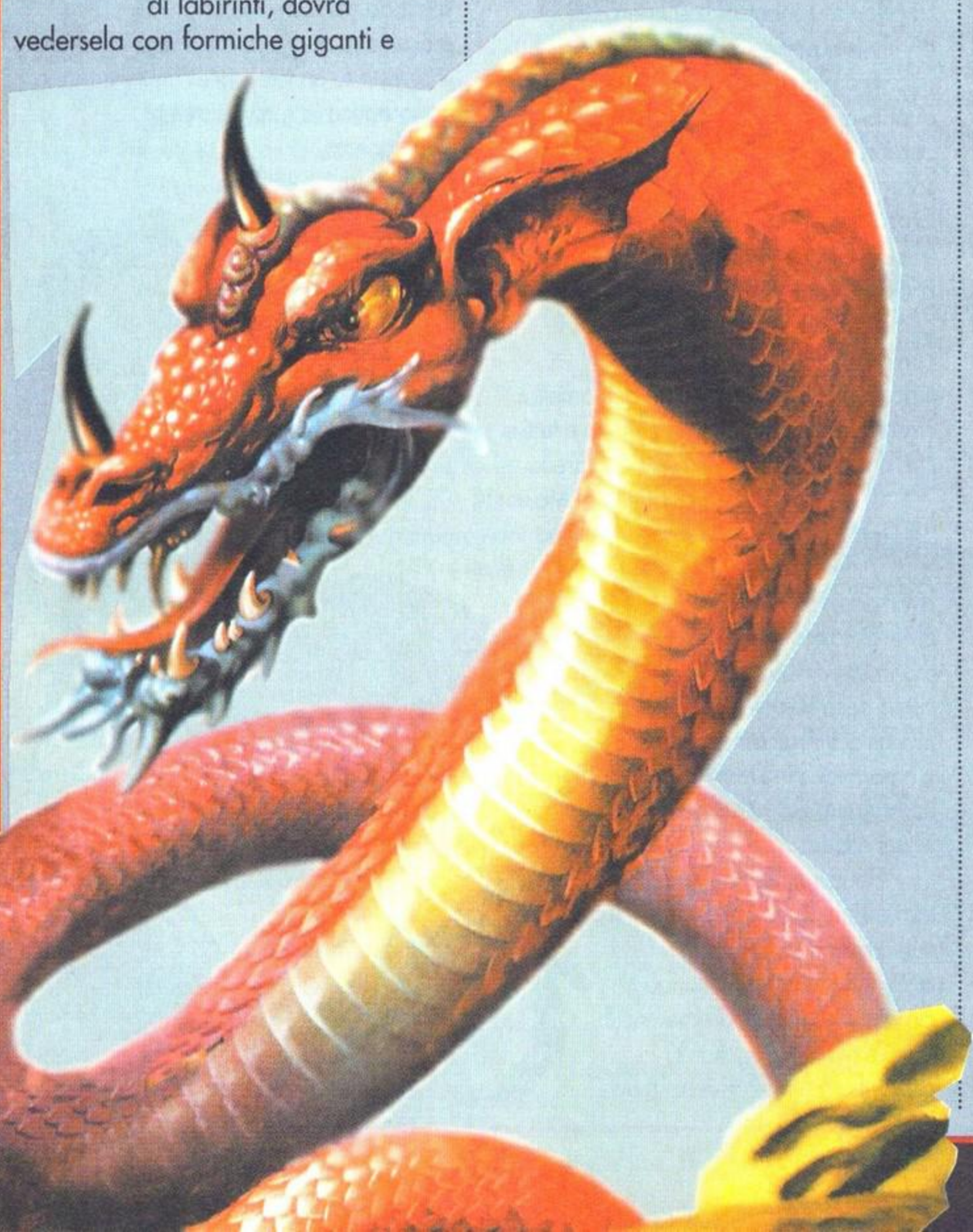
"Un Doom medioevale che si snoda in anfratti spaventosi!"

Un "giocone", come direbbe Cesare Cadeo, che potrebbe essere paragonato a Dungeon Master per Amiga.

portare a termine questo arduo compito è stato scelto proprio lui, il fu ragazzo ormai giovincello. Le speranze di provare una notte di sesso sfrenato con uno spirito biondo cadono miseramente ai suoi piedi, riportandolo ad una realtà ben più crudele. Trasportato nelle segrete del castello, il nostro eroe, in una serie di labirinti, dovrà vedersela con formiche giganti e gnomi spadaccini, per poter liberare per sempre lo spiritello biondo catturato nel frattempo dal malefico essere demoniaco.
Un "Doom" dell'età medievale, ricco di sorprese ed anfratti spaventosi, che terrà in seria trepidazione i futuri giocatori, con tanto di armi guadagnate dopo furiosi combattimenti. La tecnica di animazione è veramente strabiliante, e richiedono almeno un hardware adeguato, quale un Pc 486/66 Mhz con 8 Mbyte di Ram. Con un computer di questo genere le animazioni tendono a "saltellare" ogni tanto, ma il difetto è sopportabilissimo. Su un Pentium 75 le cose cambiano. Il movimento del giocatore all'interno delle segrete e le animazioni digitalizzate iniziali sono sequenziali e senza interruzioni.
Il gioco si sviluppa nella parte iniziale presso le segrete del vecchio castello distrutto dal malefico essere, e bisognerà effettuare faticose ricerche per risolvere alcuni rompicapo.
Interamente scritto e parlato in lingua anglosassone, l'intero gioco appare però comprensibilissimo anche da parte di coloro che con l'Inglese non hanno niente a che fare. Attenzione! Dovrete avere a disposizione sull'hard disk almeno 30 Mbyte liberi, altrimenti non riuscirete a godervi questo nuovissimo gioco della Interplay.

Luca Monticelli



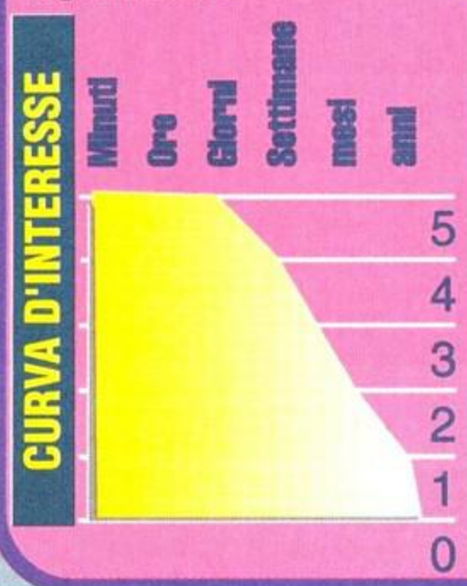


STONEKEEP

Genere: Arcade
Casa: Interplay
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

Per far girare questo gioco è necessario possedere almeno un Pc 486 a 66 Mhz con 8 Mbyte di Ram e 30 Mbyte liberi su hard disk. Un Cd Rom a doppia velocità è necessario, consigliato uno a quadrupla velocità, per una migliore visione delle animazioni digitalizzate.



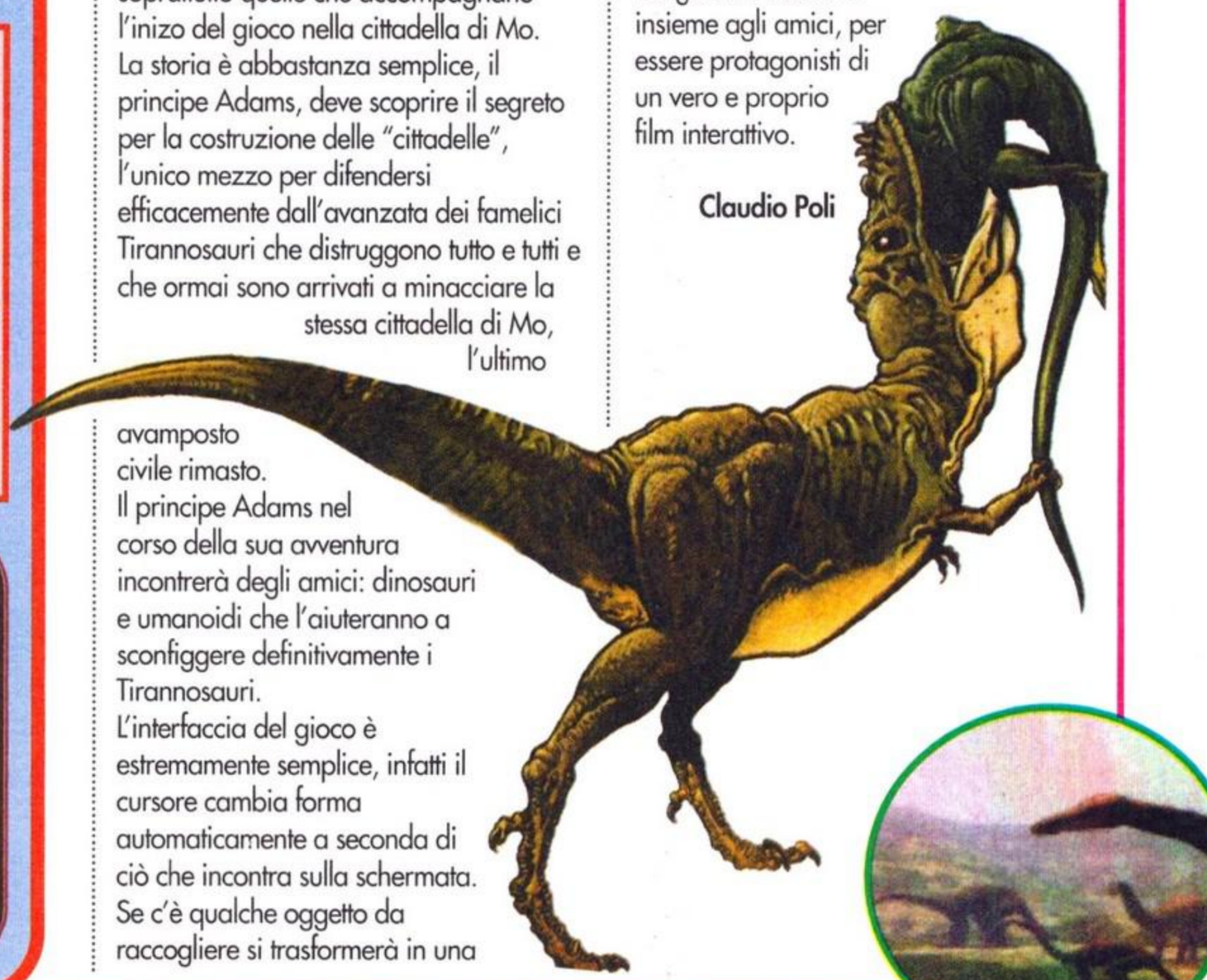
CD-I

LOST EDEN

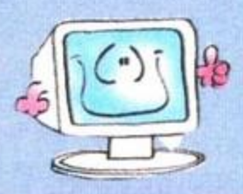
Un viaggio fantastico alla scoperta dell'ultimo paradiso con una grafica e un sonoro veramente "immersivi."

Lo confesso, non avevo giocato a Lost Eden nella versione PC, un po' per pigrizia, un po' per la grande abbondanza di punta e clicca disponibili ad alto livello, un po' perché non si tratta del mio genere preferito...
Quindi quando ho ricevuto il CD-i di Lost Eden, l'ho riposto con cura nel cassetto della mia scrivania riproponendomi di recensirlo... prima o poi.
Ma come sempre avviene in questi casi, è successo l'imponderabile.
Una sera televisivamente loffia, mentre mi rivoltavo irrequieto sul divano di casa alla ricerca di qualcosa che attirasse la mia attenzione, mi è tornato in mente il CD-i di Lost Eden.
L'ho preso e quasi controvoglia l'ho caricato sul lettore e dopo pochi minuti... è cominciato il sogno!
Sì, perché la grafica di Lost Eden è veramente da sogno fin dalle prime schermate di presentazione e anche se i personaggi principali sono disegnati sommariamente, gli sfondi sono in grafica renderizzata a 3D.
Insomma uno spettacolo mai visto, soprattutto in televisione a causa del livello non sempre eccelso delle programmazioni.
Se l'attenzione viene catalizzata immediatamente sul gioco il merito poi è anche dello stupendo accompagnamento musicale.
La colonna sonora di Lost Eden è di primissimo ordine e molto coinvolgente, una vera e propria colonna sonora. Per quanto mi riguarda mi sono ritrovato a canticchiare alcune delle musiche, soprattutto quelle che accompagnano l'inizo del gioco nella cittadella di Mo.
La storia è abbastanza semplice, il principe Adams, deve scoprire il segreto per la costruzione delle "cittadelle", l'unico mezzo per difendersi efficacemente dall'avanzata dei famelici Tirannosauri che distruggono tutto e tutti e che ormai sono arrivati a minacciare la stessa cittadella di Mo, l'ultimo avamposto civile rimasto.
Il principe Adams nel corso della sua avventura incontrerà degli amici: dinosauri e umanoidi che l'aiuteranno a sconfiggere definitivamente i Tirannosauri.
L'interfaccia del gioco è estremamente semplice, infatti il cursore cambia forma automaticamente a seconda di ciò che incontra sulla schermata. Se c'è qualche oggetto da raccogliere si trasformerà in una mano, se c'è qualcosa da vedere in un occhio e così via.
A mio avviso Lost Eden è il più bel punta e clicca disponibile attualmente per CD-i, il supporto televisivo è come dimensioni l'ideale per valorizzare al meglio la sontuosa grafica del gioco (a meno che, spinti da masochismo non vi riduciate a giocarlo su un 14 pollici magari in bianco e nero) e su un televisore con schermone panoramico la resa è davvero stupefacente.
Da giocare da soli o insieme agli amici, per essere protagonisti di un vero e proprio film interattivo.

Claudio Poli



LOST EDEN



Genere: Punta e clicca
Casa: Virgin
Sviluppatore: Cryo

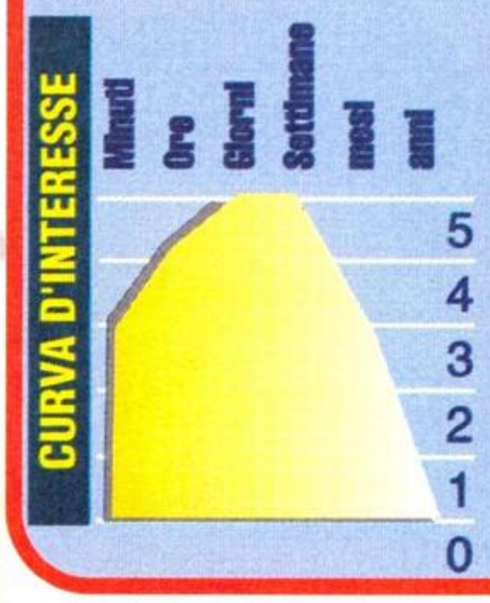
CD-I

Lost Eden è disponibile oltre che per CD-i, anche in formato PC CD ROM già recensito sul numero di Maggio.

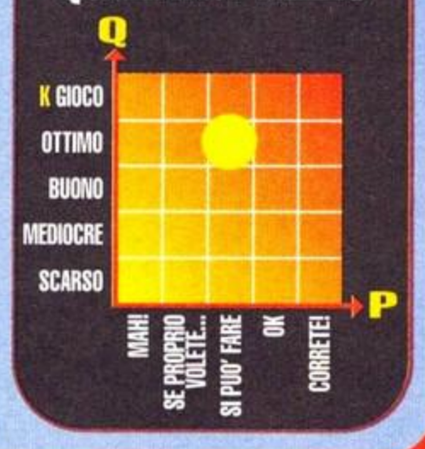
K VOTO 900

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO



I GRANDI SUCCESSI ...
... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.

è un impegno dei rivenditori

TELEFONO 030-2400560

SOLO LIRE
24.900
IVA COMPRESA

ACTION PAD
codice : 0460

IL PIU' POTENTE JOYPAD MAI PRODOTTO

6 PULSANTI DI SPARO CON FUNZIONI TURBO MOVIOLA & SUPER MOVIOLA

FUNZIONA CON

MEGA DRIVE 1

MEGA DRIVE 2

MASTER SYSTEM

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

PAC-LAND
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

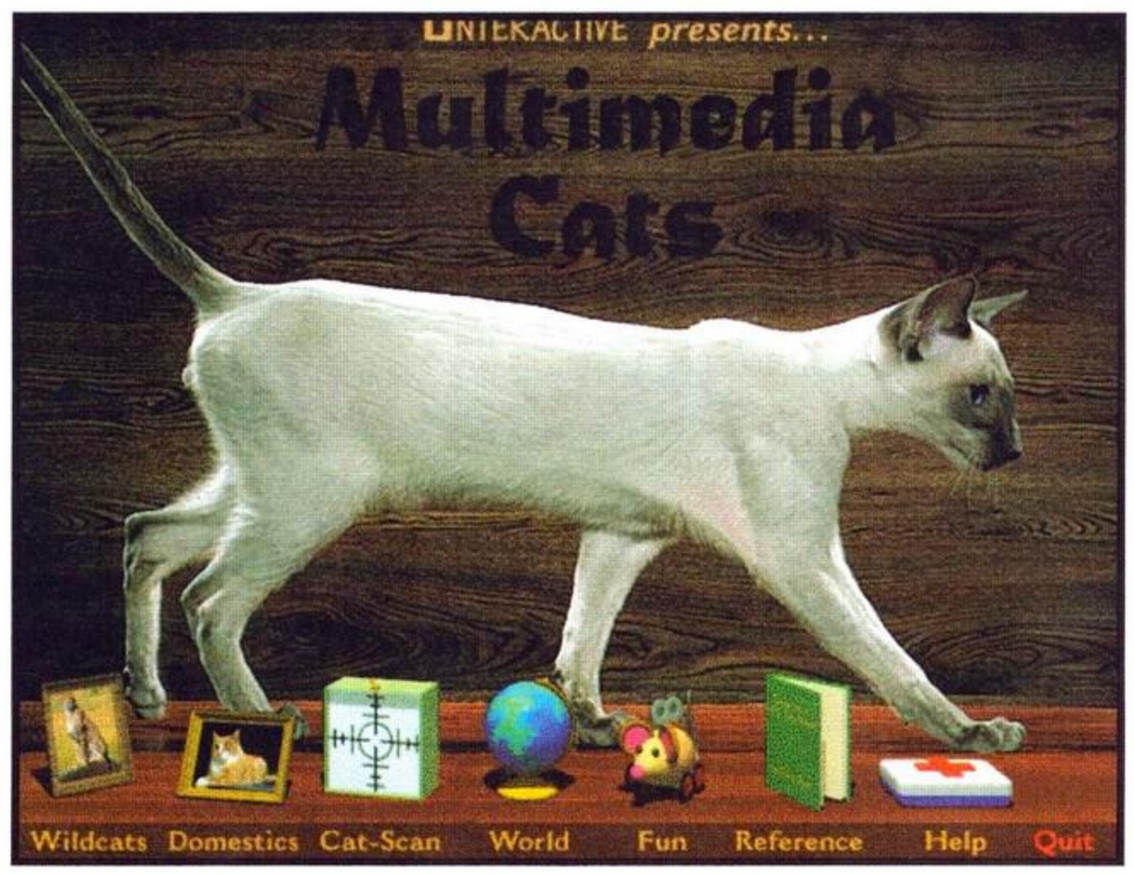
VENDITA PER CORRISPONDENZA

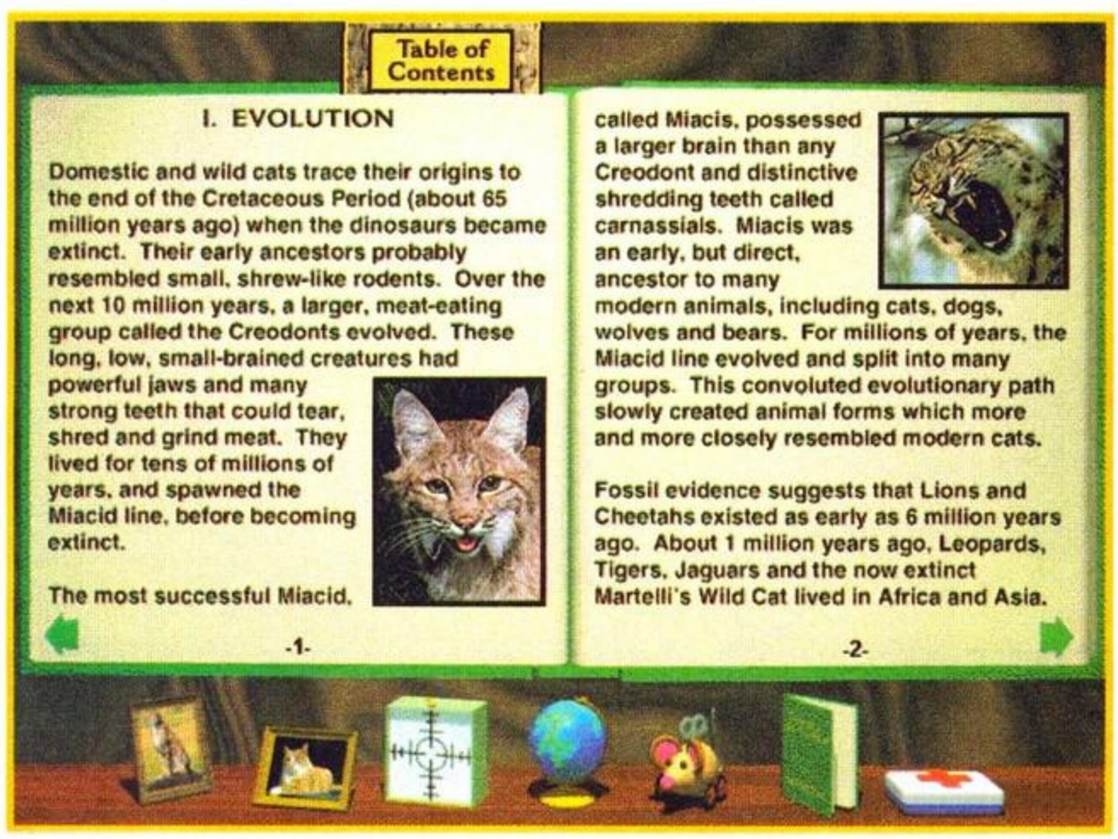
MEGASTORE
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

CATS

Il gatto non è il miglior amico dell'uomo e neanche il computer, forse proprio per questo hanno unito le forze: i vari barboncini e simili, stiano attenti...

No, non si tratta del famosissimo spettacolo teatrale che tra le altre cose mi è capitato di vedere verso Marzo, ma di una completa enciclopedia multimediale dedicata al gatto.
Animali misteriosi, adorati dagli egizi e detestati dal portinaio di casa mia che sostiene "sporchino" un po' dappertutto, i gatti, sono tra i più fedeli amici dell'uomo.
Dedicato più ai discendenti degli egizi che non ai figli di portinai, Cats offre una visuale a 360 gradi del magico mondo dei felini.
L'interfaccia di Cats è estremamente divertente ed immediata.
Su un'asse di legno (virtuale s'intende), sono dislocate le icone che servono per destreggiarsi all'interno del multimedia.

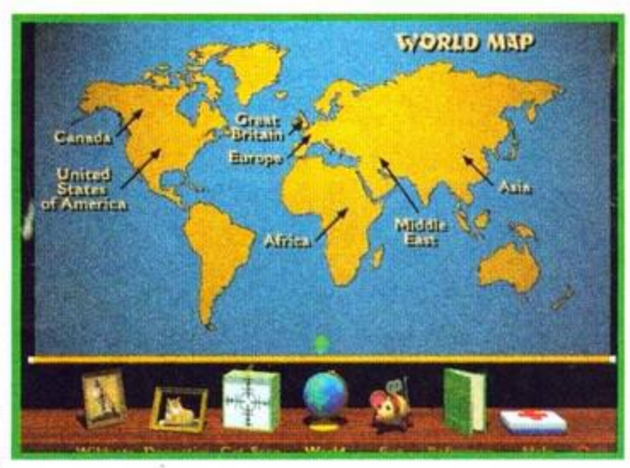




Le prime due icone sulla sinistra si riferiscono ai gatti selvaggi, linci, leoni, tigri e compagnia e ai gatti domestici, esplorando un dedalo di razze e sottorazze che probabilmente sfugge anche al più appassionato amante dei felini.

Con un doppio clic sull'icona dei gatti domestici, ad esempio, comparirà in una finestrella la foto di un gatto con una ulteriore barra di comandi. A questo punto potete selezionare il gatto che vi interessa, ad esempio un Devon Rex, e allargare la foto a tutto schermo, oppure dare il via ad un filmato in cui il micione si esibisce in eleganti evoluzioni, il tutto per la durata di una manciata di secondi.

Selezionando un'altra icona si accede, invece, ad un disegno del globo con le frecce che indicano il luogo di provenienza dei singoli felini.



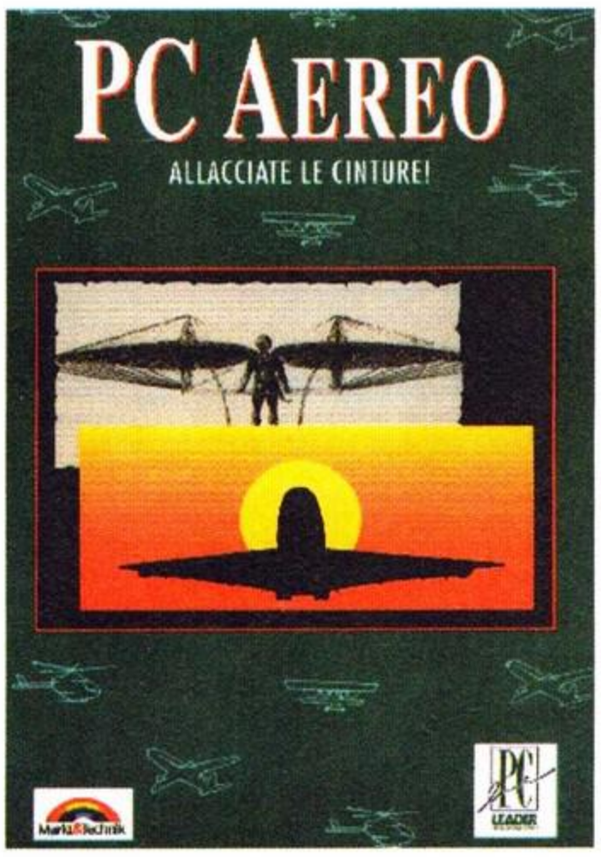
Insomma, Cats è il compendio indispensabile per imparare a conoscere bene il mondo dei gatti, supportato da immagini molto suggestive e di sicura presa.
Prima di chiudere, un'avvertenza: fate attenzione al simpatico topolino Herman.
E' una delle icone presenti sulla schermata principale, ma è anche l'elemento folle del multimedia, infatti, cliccando su di esso nelle varie sezioni di Cats, si verificheranno effetti sorprendenti: sorprese davvero coi baffi!

C.M.

i LEADERissimi

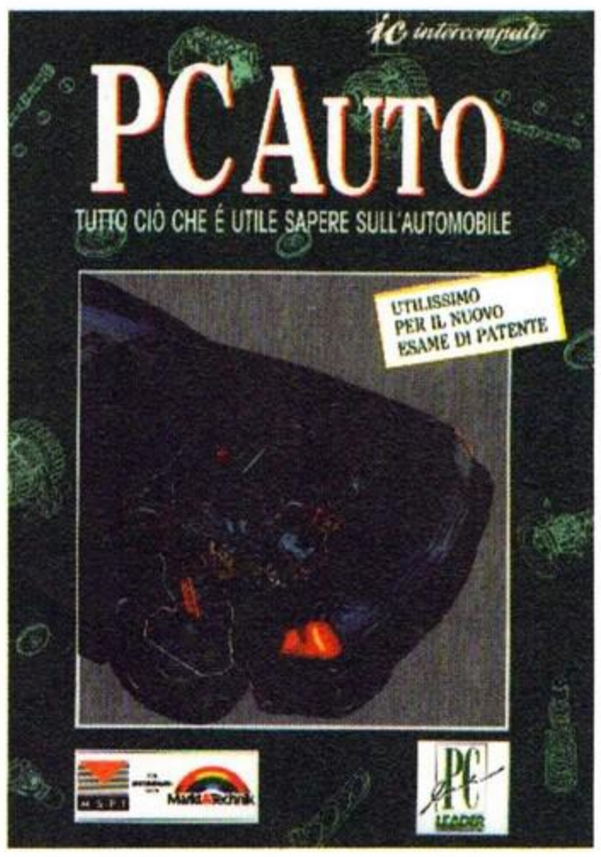
TELEFONO 030 - 2400560

I SOFTWARE PER COMPUTERS PIÙ UTILI CHE CI SIANO.



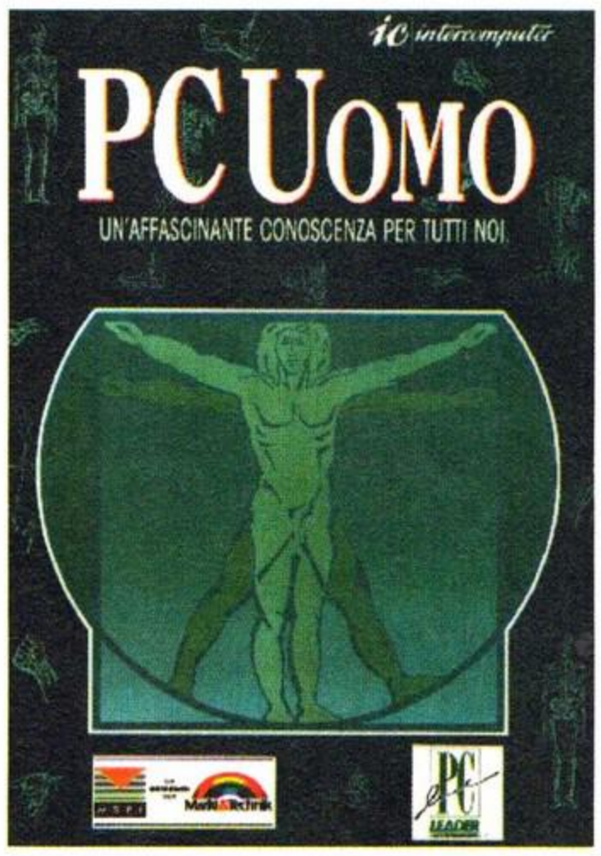
TUTTO MA PROPRIO TUTTO SULL'AVIAZIONE.
Dai primi studi di Leonardo fino ai moderni Airbus. I componenti dell'aereo, i comportamenti in volo, le operazioni aeree, un divertente gioco stategico e tant'altro ancora.

CODICE 1894 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



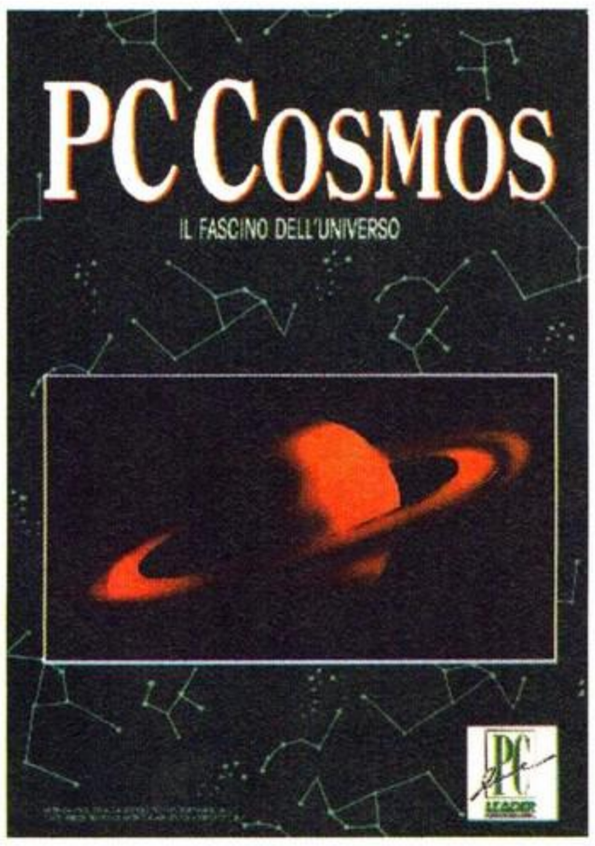
TUTTO CIO CHE C'E' DA SAPERE SULL'AUTO.
Informazioni complete sull'autovettura, più di 400 termini tecnici, testi informativi dettagliati, indice elettronico, supporto d'immagini animate, più di 100 immagini a colori e tanti consigli utili per la guida in condizioni d'oscurità, ghiaccio, curve pericolose e sorpassi.
VALIDO AIUTO PER I NUOVI ESAMI DI GUIDA.

CODICE 5077 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



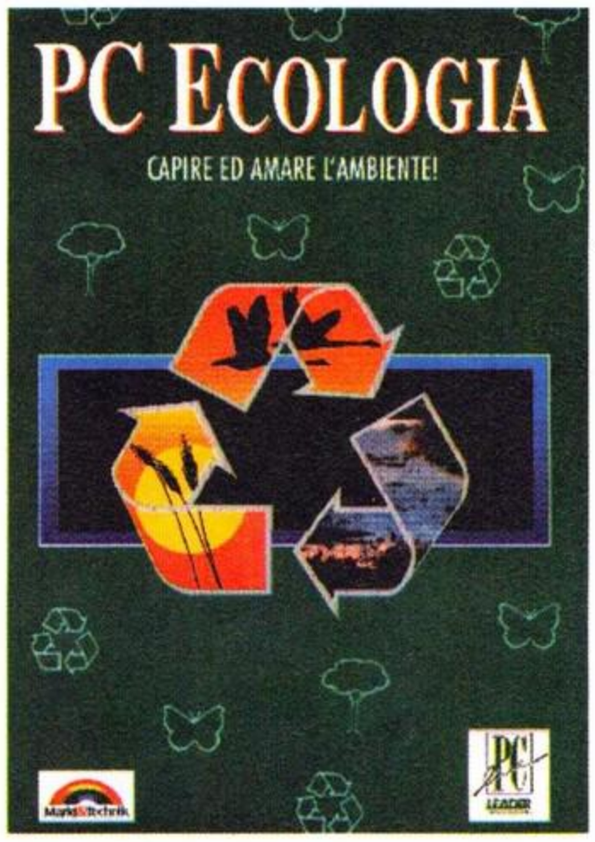
TUTTO IL FASCINO DEL CORPO UMANO.
Informazioni complete sul corpo umano, più di 450 concetti anatomici, testi informativi dettagliati, termini anatomici a scelta in italiano o latino, più di 60 immagini a colori, informazioni sul pronto pronto soccorso, calcolo dei bioritmi, calcolo del proprio peso forma, controllo crescita bambini e tant'altro ancora.

CODICE 5084 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



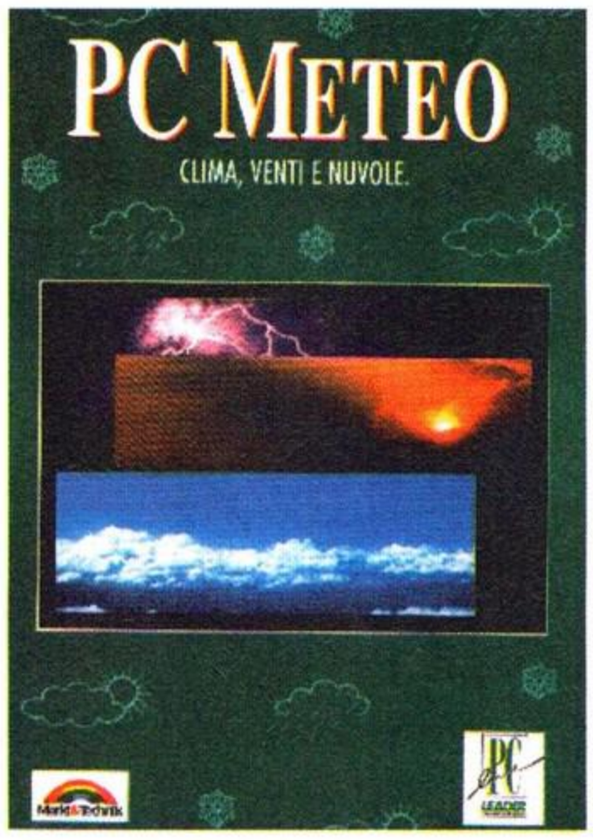
TUTTO IL FASCINO DELL'UNIVERSO.
Il sistema più semplice ed eccitante per scoprire tutti i segreti del cosmo. Calcola le costellazioni dall'anno 4000 aC sino al 10000 da ogni punto della terra, funzioni zoom, animazioni, filtri, e molto di più.

CODICE 5091 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



CAPIRE ED AMARE L'AMBIENTE.
Informazioni complete sul nostro ambiente, quiz più di 280 termini ecologici, immagini e grafici a colori, rappresentazione d'immagini animate.

CODICE 1917 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA



CLIMA, VENTI E NUVOLE.
Informazioni complete sul tempo e sul clima, più di 100 termini meteorologici, quiz con 70 domande istruttive, database integrato per osservazioni meteorologiche personali.

CODICE 1900 - LIRE 59.000 IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LOGO CITATI SONO DI PROPRIETA DEGL'AVENTI DIRITTO.

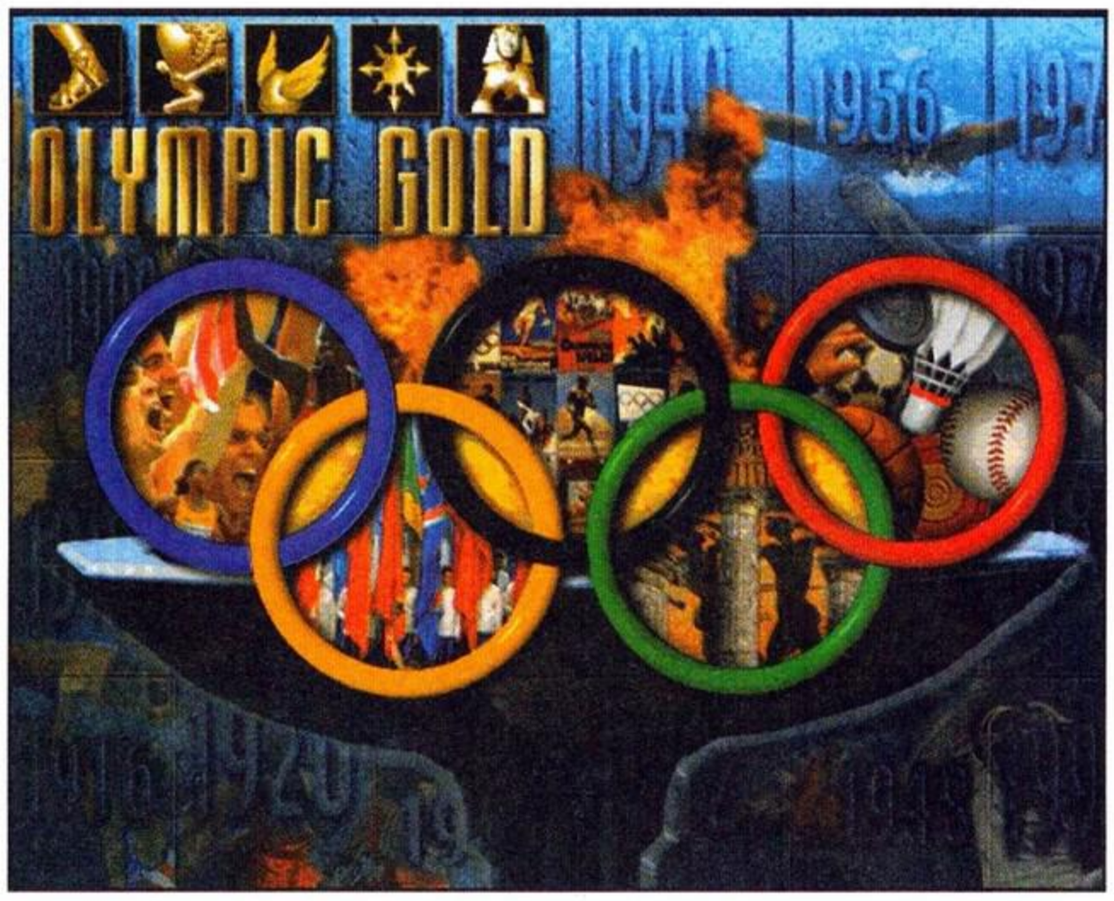
OFFERTA SPECIALE
SERIE COMPLETA *(6 PROGRAMMI)*
SOLO LIRE 299.000
ANZICHÈ 359.400
SCONTI PER RIVENDITORI

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO

Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

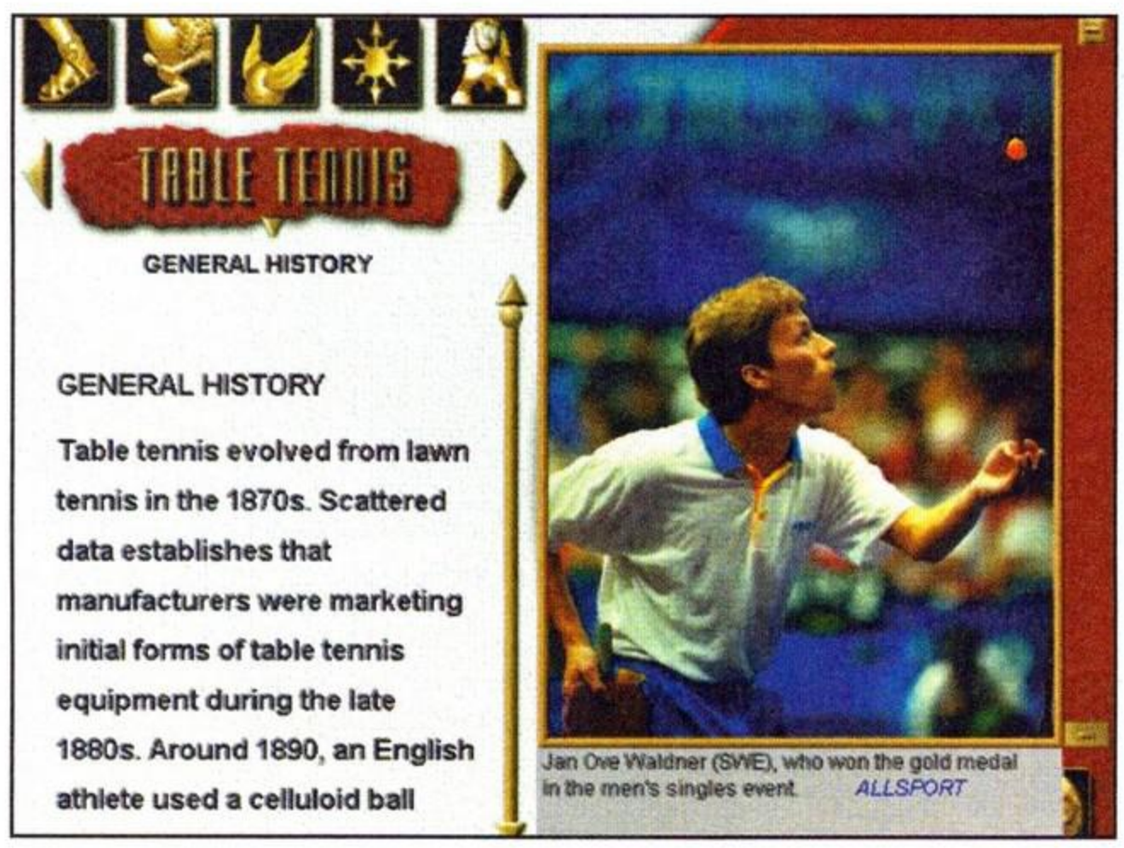
OLIMPYC GOLD

Una discreta enciclopedia interattiva destinata agli appassionati delle manifestazioni olimpiche.



GENERE ENCICLOPEDICO CASA BMG INTERACTIVE			
CPU	CD-ROM	RAM	
486	300	4MB	
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
2MB	SVGA	SB-SP-AD	MOUSE

E' una moda tipica, non solo del mondo dei videogiochi, quella di proporre prodotti che si ispirino ad una manifestazione importante, e che riscuota grande successo di pubblico, per sfruttare l'ondata di entusiasmo generale che ne deriva a vantaggio delle proprie necessita; non è certamente una cosa nuova. In merito a ciò il 1996 offrira ben due grandi eventi di richiamo in grado di ispirare la programmazione di software a tema: gli Europei di calcio e le Olimpiadi. Come si può chiaramente evincere dal titolo, Olympic Gold ha a che fare con quest'ultima manifestazione, ed è una nuova enciclopedia multimediale proposta dalla BMG Interactive Entertainment che raccoglie tutte le informazioni possibili ed immaginabili sui giochi olimpici, aggiornate fino all'ultima edizione di Barcellona, svoltasi nel 1992. Olympic Gold gira sotto Windows, e dispone di un efficace programma autoconfigurante di installazione; lo spazio che va ad occupare su hard disk è minimo, in quanto i dati vengono ricercati di volta in volta sul CD, ed è presente inoltre una comodissima routine di disinstallazione del software che non lascera fastidiosi file fantasma nella sovraffollata directory di Windows, qualora decideste di rimuovere Olympic Gold dal disco fisso. Una breve ma suggestiva introduzione animata, ricca di filmati d'epoca che ritraggono gli atleti impegnati durante le prove, introduce al corpo principale dell'enciclopedia da dove è possibile selezionare la ricerca di informazioni specifiche oppure "navigare" liberamente nella storia olimpica. A questo scopo è stata prevista per ogni edizione una breve introduzione animata che illustra gli eventi di maggiore interesse con grande abbondanza di filmati originali. Gli argomenti di ricerca principali sono cinque: la storia delle manifestazioni olimpiche, la ricostruzione del periodo storico in cui sono avvenute, gli atleti che vi hanno preso parte, le specialita disputate e le nazioni partecipanti. Ogni categoria richiama in seguito altre griglie di selezione per identificare al meglio gli argomenti che interessano di più. La godibilita del programma è più che discreta, sia per la semplicita di utilizzo che per la ricchezza di dati presenti; ci sono però alcune controindicazioni che diminuiscono il valore complessivo di Olympic Gold. Per il pubblico italiano il peggior difetto del programma è l'impiego esclusivo della lingua inglese (senza sottotitoli) nei filmati storici; del resto si tratta di spezzoni digitalizzati con il commento audio dei cronisti sportivi originali, difficilmente riportabili in un'altra lingua. Inoltre, essendo stato pensato principalmente per il pubblico americano, Olympic Gold è più ricco di informazioni relative agli atleti statunitensi rispetto agli altri, specie per quanto riguarda foto e filmati; però il fatto che non sia stata prevista neanche una fotografia di Pietro Mennea, ancora detentore del record mondiale sui 200 metri, mi ha lasciato un po' di amaro in bocca. Più grave ai fini del giudizio tecnico è invece la lentezza eccessiva con cui il programma accede alle varie informazioni (e questo su di un computer dotato di otto mega di memoria ram) per via del continuo ricorso ai dati sul CD non adeguatamente velocizzato; le routine di accesso delle enciclopedie multimediali Microsoft sono altra cosa. Comunque l'interfaccia grafica interamente in SVGA e la enorme quantita di dati disponibili rende Olympic Gold un prodotto di buona qualita, ricco ed interessante, pienamente calato nell'atmosfera delle Olimpiadi. Simpatica poi l'idea, tipicamente americana, di includere sul CD un giochino a quiz a tema rigorosamente olimpico per verificare le proprie conoscenze, o semplicemente per andare a caccia delle notizie più curiose. In attesa che prendano il via le Olimpiadi di Atlanta, gli appassionati possono rinfrescarsi la memoria andando a rivedere cosa è successo nelle passate edizioni dei giochi servendosi del programma proposto dalla BMG Interactive; sara di certo un'esperienza divertente.



ANTONIO PERNA

MARPES® ON THE WEB

Si avete capito bene !!!!

Da oggi la MARPES® Europe srl ha un proprio sito su **INTERNET** al seguente indirizzo telematico :

http://www.vol.it/marpes

venite a trovarci Vi aspettano tante sorprese ed un mare di servizi gratuiti.

Quello che per altri è il futuro per noi è il passato

Inoltre da oggi potete anche contattarci via E Mail al seguente recapito : **marpes@mbox.vol.it**

SPECIALE GRAVIS:

JOYSTICK Firebird & Gamepad

Dopo aver smanettato come indiavolati sui joystick della Trustmaster, questo mese abbiamo testato alcuni prodotti della Gravis con l'intento di fornire una guida agli acquisti sempre più completa ed esaustiva.

Se si dovesse stilare una lista dei produttori più rinomati e affidabili in ambito di sistemi di controllo, il nome Gravis comparirebbe sicuramente tra i primi. Da alcuni anni a questa parte, infatti, le idee più geniali e le realizzazioni più efficienti portano sempre lo stesso marchio, che è ormai diventato una garanzia e punto di riferimento per la concorrenza. I suoi due ultimi parti, poi, hanno dato alla luce altrettanti gioielli, simili in prestazioni, ma diversissimi nei modi di utilizzo. Per evitare facili confusioni e per orientare più facilmente verso la scelta più indicata alle proprie esigenze, non solo li abbiamo messi alla prova con il software in circolazione, ma ne abbiamo anche constatato l'effettiva praticità e la reale affidabilità nel tempo.

FIREBIRD

Come suggerisce il nome, il primo strumento di interfaccia rapida è il più classico dei joystick modello cloche. In particolare, la manopola di controllo, saldamente ancorata ad un'ampia base piatta dotata di gommini antiscivolo, è costituita da una breve asta pseudo-ergonomica, alla quale sommità prende forma una notevole "testa" di comandi e alloggio dito indice. L'impugnatura non è certo confortevole, considerato che alcuni spigoli sono

poco arrotondati e che la conformità della mano non è stata del tutto rispettata, ma ancora meno comoda risulta la posizione dei tasti principali: a parte il grilletto (bottone 1) l'unico di facile accesso, il secondo tasto di fuoco è almeno tanto irragiungibile quanto i sei pulsanti di gomma a portata di pollice.
Per quel che riguarda i movimenti del joystick nelle otto direzioni, alle quali si deve aggiungere la prontezza e la precisione nell'ottenere la posizione centrale, possiamo invece esprimere solo sensazioni positive, anche perché è possibile impostarne la durezza a piacimento. Sulla stessa scia di buone impressioni può essere collocata anche la presenza degli otto tasti e delle due rotelle throttle-emulatori che si trovano sulla base del joystick , grazie ai quali vengono rese immediate tutte quelle operazioni particolari solitamente affidate alla tastiera, comprese le impostazioni di strumenti graduabili come velocità e intensità di regime di un motore. Il vero punto di forza di questo prodotto è senza dubbio il software allegato, che permette di avvalersi di una configurazione standard, di un'altra a scelta tra quelle pre-definite per determinati giochi, oppure di una appositamente sviluppata in base alle proprie esigenze.
In questo modo, tutti i videogiochi risultano semplificabili nei loro comandi e, di conseguenza, non complicati come sembrano via tastiera.
Dire a questo punto se vale la pena acquistarlo non è cosa da poco, perché nonostante non sia molto anatomico, la sua ampia gamma di tasti e funzioni lo rendono molto comodo. Prima di prenderlo vi consiglio di impugnarlo almeno una volta.

GAMEPAD

Questo sistema di controllo è stato importato direttamente dal mondo delle console allo scopo di soddisfare le richieste specifiche dei titoli di più recente sviluppo. Mi riferisco ai picchiaduro, ai giochi di calcio, ai platform e a tutti quei giochi per i quali occorre velocità d'esecuzione, ma che nello stesso tempo non necessitano della gradualità in fatto di direzionamento.
Il Gamepad è forse il miglior joypad disponibile oggi sul mercato PC, l'unico in grado di garantire rapidità e precisione. I quattro tasti di fuoco, due normali e due turbo, sono anch'essi molto sensibili e resistenti, il che comporta una maggiore affidabilità e versatilità in tutti i generi di giochi. La presenza di uno switch, capace di invertire i comandi per un totale adattamento alle esigenze dei mancini, è molto rappresentativo per quel che riguarda la qualità generale del prodotto. In più, la versione provata include nella scatola anche un piccola leva, da avvitare e svitare al centro della pulsantiera direzionale, con la quale è possibile costituire una sorta di joysticckino, a parer mio dalle dubbie prestazione. Nella sua conformazione naturale, comunque, il pad è davvero un pezzo da avere, una scelta obbligata per chiunque prediliga giochi frenetici in stile console.

Antonio Loglisci

JOYSTICK

Dalla nota casa americana un nuovo e preciso joystick che può essere utilizzato anche sotto Windows 95.

Non bastava a Bill Gates creare e "stravendere" un nuovo sistema operativo che sta cambiando radicalmente l'uso del personal computer in tutto il mondo. Ora, difatti, è disponibile in commercio un joystick apparentemente "normale", ma che ha la prerogativa di essere prima di tutto marchiato Microsoft, e poi di poter funzionare completamente sotto Windows 95. Tutti i nuovi giochi che man mano stanno per uscire per il nuovo S.O. potranno contare sul nuovo. Il nuovo joystick Microsoft, denominato dalla casa "Sidewinder", viene riconosciuto immediatamente, in fase di collegamento al computer, da Windows 95, che in maniera del tutto trasparente all'utente installa l'appropriato driver, dando all'utente la possibilità di utilizzare il nuovo hardware per tutte le applicazioni che lo richiedono.
La forma è piuttosto "tondeggiante" e forse non troppo anatomica: probabilmente per favorire indistintamente coloro i quali utilizzano il joystick sia con la mano destra che con la sinistra. Difatti, se notate la fotografia che lo rappresenta, risulta essere perfettamente simmetrico. Questo, a mio parere, va un po' a scapito della comodità di presa della leva, dando la sensazione di prendere in mano un bastone piuttosto che una cloche. I pulsanti disponibili sono due, uno per il fuoco e l'altro per selezionare o puntare un obiettivo. Non ha quindi caratteristiche da Trustmaster, con "decine" di pulsantini rossi e levette che permettono di utilizzare il meno possibile la tastiera. In compenso ha tre comodissimi trim di calibrazione che permettono un perfetto settaggio per tutti i possibili movimenti. Uno di questi può essere inoltre configurato per l'accelerazione o la decelerazione del velivolo. La leva ha un basculamento abbastanza ampio (forse eccessivo), controllato da delle molle che ne permettono il ritorno perfetto al centro. A mio parere il basculamento non è esaltante, o per lo meno bisognerebbe "farci la mano", in quanto è troppo evidenziato il movimento per gli assi verticali e orizzontali, a scapito dei movimenti per tutte le altre direzioni. Non esiste, tanto per capirci, una uniformità nei movimenti della leva, mancando un po' di precisione nei movimenti che spaziano oltre gli assi verticali e orizzontali. Chi possiede il joystick Wingman Extreme della Logitech comprende esattamente ciò che intendo dire.
La precisione, però, di questo joystick è notevole. Ho personalmente testato l'apparecchiatura con diversi giochi, e con tutti quanti ho avuto risultati eccellenti e gratificanti.

MICROSOFT

WEREWOLF/COMANCHE

Due simulatori di elicottero, i migliori del momento. Precisione di movimento e di direzionalità. Immediata risposta alle armi selezionate, rapidità di cabrata e di risposta alle variazioni di direzione. Nulla da dire quindi per ciò che riguarda la precisione. E' comunque un joystick più idoneo a simulatori d'aereo, dove virate e cabrate sono più precise grazie al movimento basculante che caratterizza l'apparecchiatura in oggetto.

F14 GOLD

Ecco dove il joystick Sidewinder della Microsoft si è fatto notare. Anche in questo caso la precisione delle manovre e l'utilizzo indiscriminato di armi hanno dato risultati più che soddisfacenti. I trim di regolazione sono stati utilissimi per calibrare al meglio la "cloche", offrendo un volo decisamente perfetto sotto qualsiasi punto di vista.

MACHINES

Ecco un gioco che non è un simulatore di volo. E' un gioco tipicamente smanettone, dove bisogna muovere un droide all'interno di labirinti e sparare a tutto ciò che si muove. Anche in questo caso non è stato riscontrato alcun problema in quanto a precisione e movimento.

TIE FIGHTER/X-WING

Eccellente la risposta ai comandi anche per questi intramontabili videogiochi. La rotazione sull'asse orizzontale tipica di questi giochi è risultata semplice ed immediata anche grazie al grande secondo pulsante posto sulla leva del joystick.

EF2000

Il più bel simulatore di volo della storia dei videogames ha messo a dura prova il comportamento del joystick Sidewinder Microsoft. Nessun problema anche in questo caso. Movimenti fluidi, risposta ai comandi immediata. Una cloche che ha permesso di abbattere più di un Mig-29.

WINDOWS 95

L'installazione effettuata tramite "plug & play" ha permesso in pochissimo tempo di aggiornare il sistema per ospitare il nuovo joystick. L'utilizzo dell'apparecchio, ovviamente, è dedicato a tutte le applicazioni che lo richiedono. Per connetterlo al proprio computer è necessario avere un connettore a 15 pin, MS-DOS o Windows 95.

CONCLUSIONI

Che dire... Il mitico Bill Gates ci ha azzeccato anche questa volta! Un ottimo joystick dalle caratteristiche esaltanti e precise a costo contenuto, e quindi accessibile da parte di tutti quanti, sta attraversando il panorama videoludico del momento. E non solo. Difatti l'opportunità di apertura verso il mondo Windows 95 lo rende ancora più appetibile da parte di tutti gli utilizzatori del nuovo ed incontrastato sistema operativo Microsoft.

Luca Monticelli

DRAGON LORE

Erano mesi che i lettori di K chiedevano a viva voce la soluzione di Dragon Lore... Poi finalmente un cavaliere errante più bello di Pippo Baudo ha deciso di affrontare le insidie di questo appassionante adventure, il suo nome è SuperMario Cominetti, a cui vanno i nostri più sinceri ringraziamenti e un invito: provaci ancora SuperMario!

Entrato nel recinto, raccogli subito lo spadino sul carretto; parla quindi col vecchio e ascoltalo per quanto riguarda la mucca; sul retro della capanna raccogli il martello, quindi esci e prendi la strada a destra, proseguendo dritto fino all'ultimo recinto; entra nella stalla troverai un osso. Torna indietro e dai l'osso al simpatico animale peloso sulla destra, così potrai entrare nella relativa stalla e raccogliere la tazza, che consegnerai al vecchio, come ti aveva chiesto. Entra nella tua capanna e raccogli la borraccia, il vestito, la pietra focaia, lo scudo, la corda, il bastone ed il sacchetto pieno di zolfo.
Esci e prendi per la strada a sinistra, entra nel recinto a destra e usa la corda con la mucca; accompagnala così nel recinto dove avevi trovato l'osso e legala all'albero (usa la corda e clicca sull'albero). Torna dal vecchio e parla con lui, ti darà l'anello di famiglia ed un fischietto, informandoti che oggi è il tuo compleanno; sei maggiorenne e vaccinato ed è ora che tu ti decida ad andare al castello dei Van Wallenrod per vendicare la morte di tuo padre e compiere il tuo destino, vedendo però di cavartela da solo.
Saluta il vecchio amico, esci e prendi la strada a sinistra; a un certo punto troverai la strada sbarrata da un'altro animaletto peloso, che non

vuole saperne di lasciarti passare; non avendo altri ossi usa il fischietto (cliccandolo su te stesso): l'animale docilmente si sposterà lasciandoti libero il passaggio.

Verso i Dolmen: primi incontri con cavalieri orientali e scheletri vivaci.

Prosegui verso i Dolmen, oltrepassa la piazzetta e incontrerai il primo Dragon Knight, tale Chen Lai; ti prometterà il suo voto per diventare a tua volta un cavaliere del dragone, ma solo se seguirai sempre la strada della saggezza. Prosegui fino alla grotta, apri la nicchia nella parete a martellate (se ti sembra saggio) e raccogli l'utilissimo libro degli incantesimi che vi era nascosto. Torna indietro fino ai Dolmen, ma, dovendo tra poco rischiare nientemeno che la pelle, fai un bel SAVE GAME; da comune mortale non hai spesso una possibilità del genere, ma questo è un gioco, sei un apprendista eroe e di salvataggi ne hai la bellezza di quattro.

Prendi quindi l'ingresso sotto il teschio di sinistra, c'è uno scheletro ma non disturba, puoi raccogliere la chiave.
Arriva al cancello sotto il teschio di destra: anche qui c'è uno scheletro, ma armato di tutto punto e in piena forma; lascialo passare (saggezza...), apri il cancello con la chiave ed entra; ti sconsiglio il combattimento diretto con lo scheletro (ama solo i suoi simili), giocalo invece con astuzia e rapidità.
Prendi velocemente il corridoio a destra, premi il pulsante a destra sul muro, a metà corridoio; corri subito indietro e raccogli la chiave tra i frammenti del macigno fracassato; torna ancora indietro, usa questa chiave col nuovo cancello, apri la botola in fondo e lanciati giù.
Riprendi fiato, apri il portone nel sotterraneo usando l'anello di famiglia e parla col Draghetto con cui giocavi da piccolo cliccando semplicemente sulla tomba del guerriero (tuo padre?); avrai così il primo incantesimo, "APRI LA PORTA", una pagina da infilare subito nel libro (non quello delle ricette).

Torna indietro arrampicandoti su per la botola (scartare velocemente lo scheletro, un po' rigido ma sempre in forma), vai fino alla grotta, prendi in mano il librone e inaugura il primo incantesimo sul portone, componendo i simboli in sequenza e cliccando col tasto destro per aprirlo.

Una strana locanda, insetti fastidiosi e qualche difficoltà al posto d'imbarco.

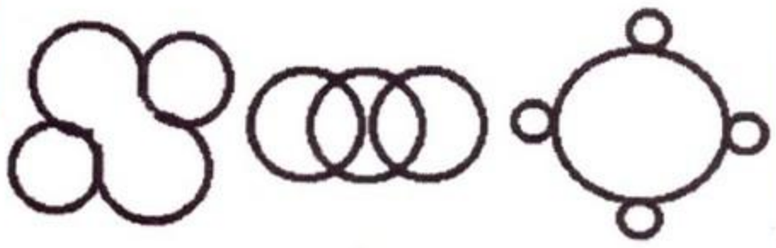
Arrivato all'incrocio prendi la strada a sinistra, entra nella locanda dove troverai i due eleganti e loquaci gestori (Dolce & Gabbana?); parla con loro finché non ti daranno un mestolo per raccogliere della resina in una grotta poco distante, piccolo favore in cambio di vitto e alloggio, viste le tue abituali difficoltà economiche. Esci e tira dritto fino alla grotta, elimina il fastidioso insetto con qualche martellata, riempi il mestolo di resina e torna dai due che, soddisfatti e riconoscenti ti daranno una mazza, una corda ed un nuovo incantesimo, quello della "PALLA DI FUOCO".

Proseguendo trovi la strada bloccata da una gigantesca ragnatela: la palla di fuoco è proprio quello che fa per te, usa l'incantesimo e continua il cammino.
Diakonov in persona ti sta aspettando al traghetto; ti prende in giro, ragazzo di campagna che vuole diventare Dragon Knight, ma per prudenza sparisce e cede il posto a uno dei suoi orchi che comunque non avrai difficoltà a stendere a mazzate. Cliccando col tasto destro sull'orco privo di sensi raccogli la mannaia e il remo, col quale, cliccandoci sopra, potrai usare la zattera per attraversare il fiume.

Altri cavalieri, streghe bianche e fate nere, attenzione a funghi e piante carnivore.

Sull'altra riva incontri Formar Thain of Havísal, anziano cavaliere del dragone, già amico di tuo padre; ti dice che come lui hai saggezza e coraggio da vendere, e che senz'altro potrai contare sul suo voto.
Giunto alla pianta carnivora, raccogli da terra il

teschio tricornuto, legagli la corda per ottenere un grappino, che lancerai verso il ramo in alto a sinistra, superando così l'intraprendente vegetale. Parla quindi con l'avvenente Tanathya, che promette il suo voto solo a uomini d'acciaio e con la spada ancora rossa del sangue dei nemici: lascia stare e prosegui, il mondo è pieno di belle ragazze con meno pretese...
Arrivi al villaggio dei funghi, protetto da Chelydra, peggio truccata ma decisamente più socievole; anzi, tiene a precisare di avere idee del tutto diverse da Tanathya, tanto che: se avrai il voto dell'una non avrai quello dell'altra; ti avverte inoltre che gli abitanti dei funghi sono amici suoi e di quelli compatibili con il loro formato (non saranno dei Mac?).
Dopo la fontana, tenendo la sinistra, arrivi a una casa ricavata in una grande quercia oltre un torrente, dove trovi una ragazza alata che ti dà una rotella (forse le manca una...) e ti raccomanda di non ascoltare sua sorella; sali al piano di sopra e prendi dal cassetto un pezzo di stoffa. Torna alla fontana e inzuppa il pezzo di stoffa nell'acqua: ora mettitelo in faccia; prendi il primo sentiero a sinistra e raccogli un fiore rosso, un fiore blu e due fiori gialli. Ritorna ancora alla fontana, prendi il prossimo sentiero a sinistra e arrivi a una radura ghiacciata con una casa in cima ad un albero; raccogli una mela rossa e lanciala al mostro da guardia per farlo avvicinare scodinzolando, così potrai stenderlo a mazzate e, usando lo scettro che spunta dal ghiaccio, volare fino alla casetta. Qui trovi un'altra ragazza alata (la sorella dark di quella di prima) che ti dà una chiave, da usare in un tunnel, con la quale avrai il potere; non fidarti troppo ma prendi la chiave per ogni evenienza, usa ancora lo scettro e torna giù svolazzando. Passando per il posto dove hai raccolto i fiori, prosegui fino alla casa degli ingranaggi, ai quali aggiungi la tua rotella; fatto questo parla pure col noiosissimo Kuru, un altro che non voterà per te, in quanto mollaccione, ma che continuerà a perseguitarti con inchini e riverenze ogni volta che lo incrocerai.
Alla città dei funghi, annusa il fiore blu e ti rimpicciolirai, venendo subito aggredito da uno scorpione gigantesco, dal quale dovrai difenderti, come consuetudine, alla faccia della saggezza, a mazzate; fatto questo recupera da terra l'ampolla blu, quando ti servirà la userai per recuperare le forze. Trova quindi la casa dell'Elfo, ti ringrazierà per aver eliminato la seccatura dello scorpione e ti donerà un nuovo incantesimo, 'SCOMPARI ILLUSIONE'.



Labirinti e spiriti, draghi e cavalieri dal fisico bestiale, pesci voraci e voti di scambio.

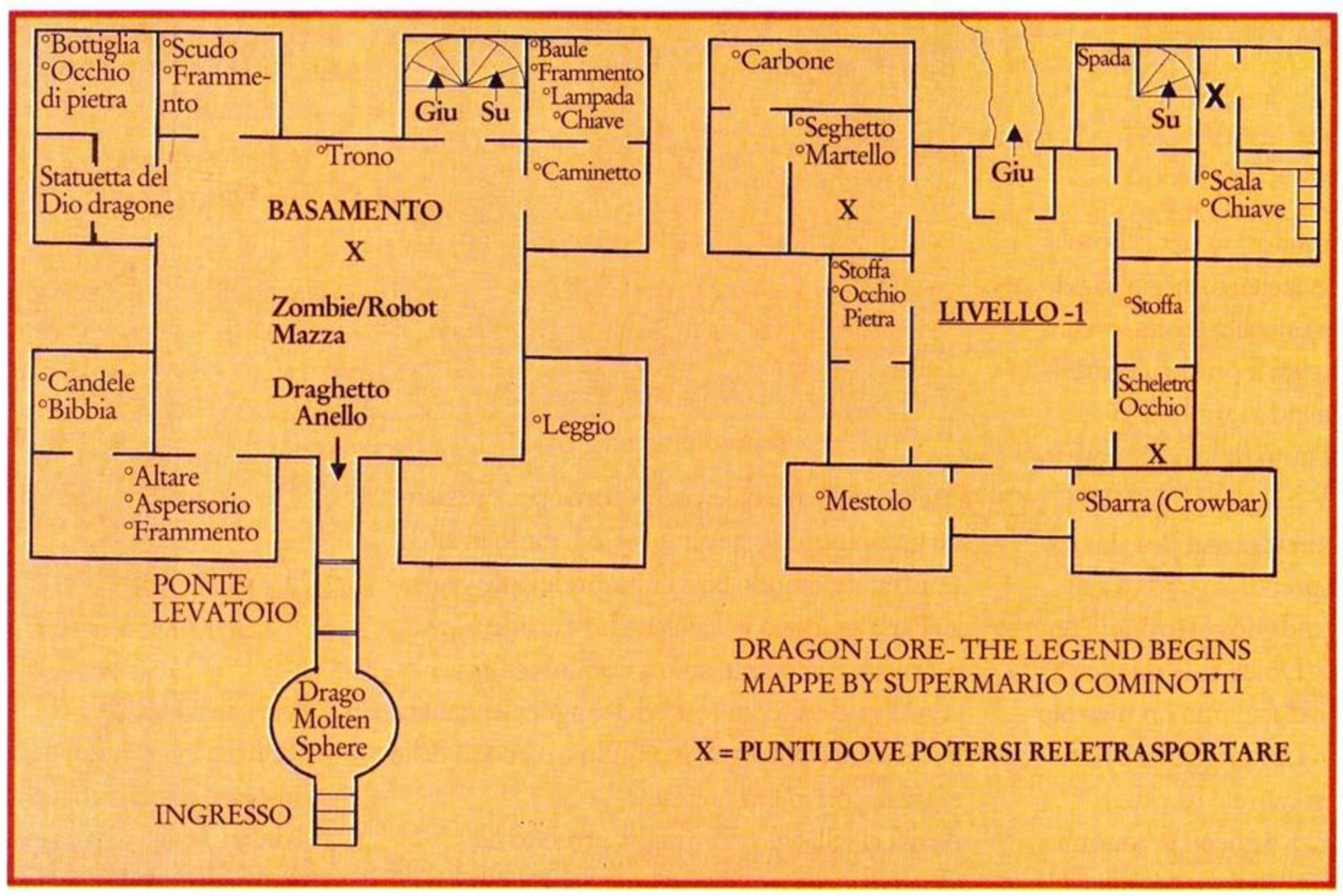
Esci e trova un'altra casa-fungo, però disabitata; qui trovi in uno scaffale una pozione verde: prendila, esci, bevila, e tornerai alle tue normali dimensioni; ricordati di passare a salutare Chelydra, che, riconoscendoti coraggio e saggezza, ti prometterà il suo voto. Almeno una volta devi raccogliere un fiore di qualsiasi colore senza usare il panno bagnato, così perderai i sensi e ti risveglierai quindi alla fontana, gustandoti l'ottima animazione che accompagna l'arrivo a cavallo di un dragone purosangue di Arthus di Erwyndyll, capo dei Dragon Knight. Arthus ti spiegherà come ripararti dai miasmi dei fiori, ti spronerà parlandoti di tuo padre Axel e ti prometterà anche lui il suo voto. Labirinti e spiriti, draghi e cavalieri dal fisico bestiale, pesci voraci e voti di scambio. Evitando Kuru, torna alla casa degli ingranaggi, ed usa

l'ultimo incantesimo sulla porta mimetizzata nella parete sulla destra (si notano i contorni); in questo modo potrai accedere ai tunnel; vai a sinistra e poi a destra (più o meno) ed entra in una stanza rossa, dove devi raccogliere un secchio appeso al pavimento. Torna indietro tenendo la sinistra, troverai una stanza verde dove incontrerai un cavaliere dal fisico bestiale, Von Straupzig; raccogli la torcia e parla con lui, anche se ti negherà il voto considerandoti feroce come una collegiale. In una stanza azzurra dovrai prendere col secchio l'acqua da soffitto (proprio così) e riempirlo; uscito quindi dai tunnel, usa il secchio pieno d'acqua con la leva sopra gli ingranaggi: si aprirà l'altra porta, entra e prendi lo scrigno d'argento. Torna nei tunnel, oltre la stanza rossa c'è una lussuosa tomba nera con uno scheletro; deposita lo scrigno d'argento in quello che resta delle mani del cavaliere defunto, tale Fujitomo, e il suo spirito ti ringrazierà dandoti il suo anello e il suo voto. Usa la torcia con la porta buia oltre la tomba di Fujitomo, uscirai e incontrerai Herg Nach Drakhonen, che ti proporrà da buon politico un bel voto di scambio: il suo, per il gioiello custodito dal Duck Dragon, il sogno della sua vita...
Prosegui fino al torrente e vieni inghiottito da un pescione come Giona e Pinocchio: anche tu non manchi di risorse, nello stomaco del pesce raccogli un gioiello da quattro soldi, poi usi i fiori gialli, così il pesce ti vomiterà sull'altra riva del torrente.
Scendi ed entri nella grotta sotto la cascata; offri il gioiello da quattro soldi al Duck Dragon, che inebriato ti lascerà scappare con il suo gioiello, di valore decisamente più consistente. Torna da Drakhonen, contento come un bambino se non altro manterrà la promessa in cambio del gioiello desiderato; fatti ancora inghiottire ed espellere dal pesce ingordo (ricorda di portarti dietro un po' di fiori gialli), e attraversa il lago camminando sui sassi: ormai sei molto vicino al castello.

Alla fine della valle: donne volanti, orchi vaganti e vasi rotti, due fratelli inseparabili.

Risali il sentiero a spirale costeggiato dagli archi in pietra: ti raggiungerà col suo dragone la sportiva Heleynea D'Artica, alla quale dovrai mostrare l'anello di tuo padre; accetta il duello amichevole che ti propone, se ne andrà

promettendoti il voto e regalandoti un pratico piccone. Scendi, trova il passaggio ostruito dalla frana e aprilo con il piccone; più avanti troverai ancora Drakonen, che cordialmente ti inviterà a tornare alla tua fattoria ad accudire gli animali, dandoti però un'ascia con la quale abbattere il vecchio albero lì vicino (sportivo, dopotutto); usando l'albero abbattuto oltrepassa il crepaccio.



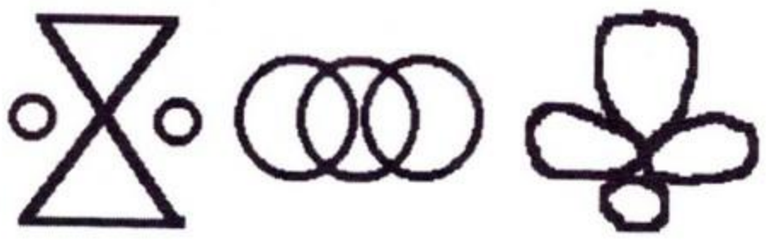
Incontri Herman ed Heine, probabilmente orchi mercenari allo sbando, impegnali in combattimento e recupera gli oggetti che hanno con sé: un'asta, la spada di Kuru e un sacco contenente un vaso rotto e un vaso intero. Più avanti incontri due fratelli veramente inseparabili: Sylvan of Sygill e Alexander of Egregalion, che vogliono ritrovare dei vasi a loro rubati; Dai loro il vaso intero recuperato agli orchi, così avrai il voto di almeno uno dei due. Oltrepassa l'antico acquedotto: sei arrivato finalmente al Castello dei Van Vallenrod!
Ritorno al Castello: che disordine! Per fortuna mi sono portato alcune mappe...
Oltre il ponte levatoio trovi un draghetto che ti lascerà passare dopo avergli mostrato l'anello dei Van Vallenrod; entra nel salone e combatti subito con un guerriero tra lo zombie e il robot, al quale prendere un'ottima mazza chiodata.
Deposita nell'atrio tutti gli oggetti inutili: mazza con catena, fiori, vaso rotto, spada, ascia di Diakonov, fazzoletto e borraccia. Clicca sul trono e rivivrai il tradimento di Diakonov ai danni di tuo padre Axel; scendi e recupera nel sottoscala una spada. Vai nella stanza col caminetto, cliccaci sopra, prendi la chiave dal lampadario e con questa apri il baule, dove troverai il primo frammento del sigillo di famiglia.
Raccogli la statuetta del Dio Dragone, rompi con la bacchetta (quarter staff) la bottiglia e raccogli il primo occhio di pietra; usa la spada presa nel sottoscala con lo scudo appeso al muro, prendendo così il secondo frammento, da comporre con il primo. Vai in sacrestia e prendi le candele e la Bibbia sul leggìo; sull'altare raccogli líaspersorio, usa le candele col candelabro per prendere l'ultimo frammento, uniscilo agli altri e ottieni il sigillo dei Van Vallenrod; vai in biblioteca e clicca sul leggio: avrai un'ottima ricetta per liberare un'anima imprigionata.
Nelle prossime fasi le sequenze non sono fisse: sarà determinante la gestione degli oggetti (ne puoi portare con te un numero limitato), ricordati di usare il sacchetto che può portare quattro oggetti. Scendi le scale, apponi alla porta il sigillo di famiglia e la potrai aprire, entrando nei sotterranei.

Nei sotterranei del castello, orrori e tesori. Anche i draghi tengono famiglia.

Sali sulla scala nella cantina dei vini e raccogli la chiave rotta; clicca sullo scheletro sulla brandina e prendigli l'occhio di pietra; nel salone dei banchetti prendi la sbarra piegata (crowbar) e in cucina recupera il mestolo; solleva la stoffa sul tavolaccio e prendi un altro occhio di

pietra. Vai nella fucina, raccogli seghetto e martello, vai nel retro e prendi il carbone.
Torna nella fucina, metti il carbone nella fornace, usa la pietra e lo zolfo per ottenere il fuoco, mettilo sul carbone per accenderlo, clicca sul mantice per ravvivare la fiamma; metti la chiave rotta sul fuoco, quindi sull'incudine, battila col martello, riempi il mestolo con l'acqua nella vaschetta, vuota l'acqua sulla chiave per raffreddarla: un pò laborioso, ma ora hai la chiave per aprire la porta che conduce al secondo piano sotterraneo. Entra nelle segrete e incontra il boia, stendendolo a mazzate come ormai tua abitudine; raccogli quindi la tenaglia; non toccare la spada nella cella, aziona mostri di dubbio impatto estetico.
In una cella prendi lo scheletrino e mettilo ai piedi di quello più grande e incatenato, seguendo la ricetta per liberare l'anima imprigionata: aggiungi Dio Alato, aspersorio e Bibbia, lo scheletro scompare lasciandoti una chiave magica; se non funziona (capita, capita...) prova con sequenze diverse o addirittura esci dal gioco, resetta e ricarica dall'ultimo salvataggio (saràlaram?...mah). Vai nella stanza del tesoro e prendi la mappa; vai quindi in armeria, prendi l'ultimo occhio di pietra dallo scaffale, metti i quattro occhi nei due teschi: si apriranno le teche di cristallo e potrai raccogliere chiave, scudo, spada e balestra. Scendi e apri la porta con la chiave magica, raccogli sella e lancia per draghi, prosegui, e incontri il caro drago di casa; parla con lui, mettigli la sella, ti chiederà aiuto per ritrovare il suo figlioletto e ti darà una polvere magica e una pozione per dormire. Apri la porta sotto la vasca con la sbarra curva (crowbar), si allagherà tutto ma potrai tornare dal drago passando dall'esterno per l'altra porta in fondo alla vasca. Vai all'ingresso, addormenta il drago meccanico di guardia con la pozione e raccogli la molten sphere; fai sparire con la polvere magica la porta di cristallo che porta al primo piano.
Raccogli dal vaso prima della scala la prima biglia scura; prendi la seconda nella stanza dei giochi, prendi anche la bottiglia rossa; nel caminetto nel salone raccogli il bastoncino di legno; sul balcone prendi la statua del nano.
Rompi l'inferriata col seghetto, deponi

la molthen sphere vicino all'uovo di drago e rompila con la tenaglia: dall'uovo uscirà il draghino, con la tenaglia, portalo dal felicissimo papà, che ti chiederà un oggetto da te toccato (dagliene uno inutile, comunque te lo ridarà quando tornerai da lui) e ti porterà in volo fino alla stanza segreta. Nella stanza segreta prendi dallo scrigno l'ampolla con il sangue di Diakonov e il foglio con l'incantesimo del teletrasporto, da unire al libro: non lo vedrai come gli altri (io l'ho trovato con metodi irripetibili) ma lo potrai usare, componendo questi simboli:

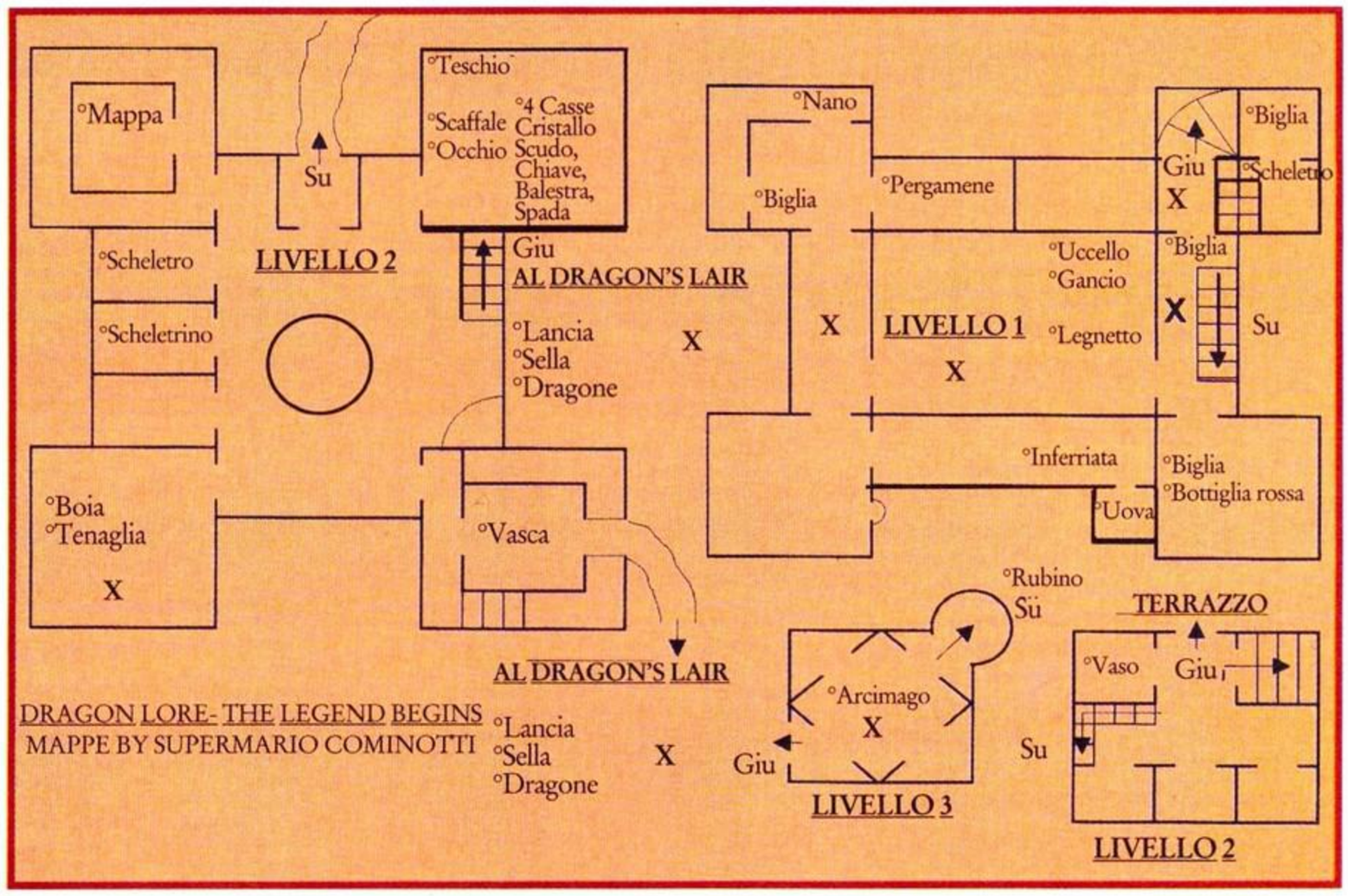


Stendi lo scheletro al primo piano vicino alla scala, vai nella stanza successiva e prendi la biglia scura che trovi nel cassetto; prendi un'altra biglia nella libreria e osserva attentamente le pergamene sul tavolo nella stanza di fianco. Nel salone usa pietra e zolfo per accendere col fuoco il bastoncino, da usare acceso con la cassa dell'uccello meccanico: metti le quattro biglie nei quattro buchi davanti alla cassa, si aprirà cliccandovi sopra e potrai prendere l'artiglio, da usare poi come gancio. Usa la seconda chiave per aprire la porta che dà al secondo piano; usa l'artiglio nell'anfora e raccogli la chiave per il terzo piano, dove troverai Addlepate, l'ArciMago!

Demoni e ArciMaghi, elezioni anticipate, torna a casa Vallenrod! Dragon Knight: FINE

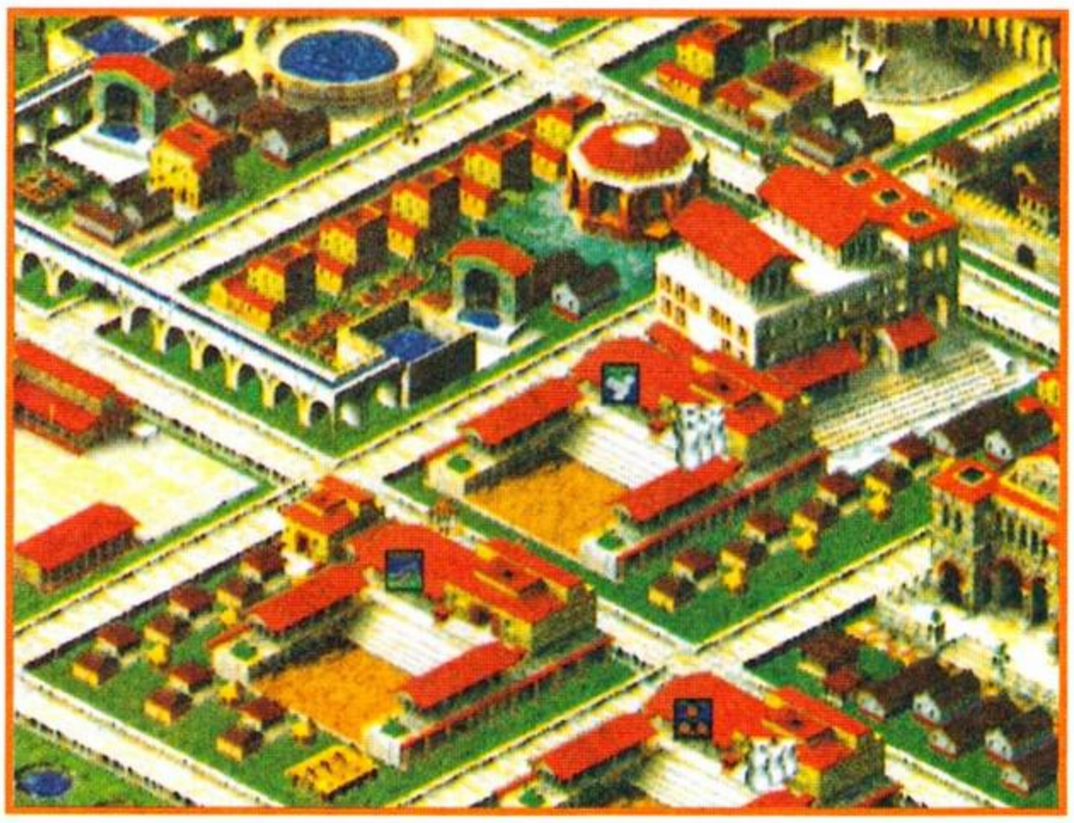
Parla con Addlepate, l'ArciMago, deposita nel pentacolo scudo, spada e balestra; parla ancora col Mago, vai all'ultimo piano usando la scala in legno e recupera il rubino; mostralo al Mago, ti darà una mappa magica per tornare nella valle a prendere l'armatura del dragone dei tuoi antenati. Nel caso in cui la mappa magica non produca l'effetto desiderato, puoi fare come ho fatto io, e tornare a piedi fino alla tomba di tuo padre, in fondo è una gran bella passegiata in mezzo a rendering mozzafiato... il rubino con la tomba del padre Axel, si aprirà cliccando sul rubino posto sull'altro lato; raccogli e indossa scudo e armatura degli antenati e torna dal Mago, questa volta più comodamente, usando il teletrasporto. Parla con l'ArciMago, dagli l'ampolla col sangue di Diakonov, parlagli ancora, ti darà un calice contenente all'interno un potente amuleto; alla fine metti il sangue di Diakonov nel Pentacolo, togli l'amuleto dal calice e, comparso Diakonov, quando l'ArciMago gli dirà "Te ne vai così presto?", getta l'amuleto nel Pentacolo: l'ArciMago muore, lasciandoti una palla di cristallo e l'effigie del Dio Dragone, ma Diakonov scompare, prigioniero nel Pentacolo. Raccogli le armi dal Pentacolo, rompi l'effigie del Dio dragone con la mannaia e corri dal drago di casa, ora libero: ti porterà ai Dolmen, dove i Dragon Knights sono tutti riuniti per la votazione; grazie al tuo coraggio ed alla tua (ehm) saggezza, vieni eletto Dragon Knight, Drakonen viene bandito per il suo tradimento, e tu rientri in possesso delle tue terre e dei tuoi averi. Così torni al castello dei Van Vallenrod, sorvolando, a cavallo del tuo dragone, la bellissima valle digitale che ha fatto da scenario alle tue avventure...

FINE



CAESAR II

Tra tasse, balzelli, ladri, barbari ed altro ancora non è certo facile trovare il bandolo della matassa per compiacere il nostro caro Imperatore. Qui di seguito, però, ecco una serie di piccoli consigli, utili a dirigere la nostra provincia e puntare... all'Impero!



300 a. C.: il nostro Danius Maximus, fresco di nomina e pieno di belle speranze, ottiene dall'augusto Imperatore di Roma il privilegio di portare la civiltà in una remota regione non ancora conquistata: governerà la provincia in nome di Roma e...

Ma facciamo un passo indietro: perché questo è necessariamente un TNT sui generis (tanto per restare in tema...). Infatti, in un gioco dove la costruzione di una singola casupola nel luogo sbagliato può portare ad una serie di effetti a catena tali da distruggere un'intera città, non esiste una soluzione univoca, ma una solo una serie di consigli che possono evitarvi una precoce fine nelle patrie galere (dove per galere non si intende un ameno luogo di villeggiatura stile Pantelleria o giù di lì, ma un barcone fetido dove voi farete da motore per il resto della vostra vita, non so se mi spiego!). Inoltre, il fatto che dovrete fare crescere la vostra capitale insieme all'intera regione rende le variabili pressoché infinite e non facilmente catalogabili. Tanto per iniziare, sceglietevi una bella provincia da angariare a vostro piacimento: qui non esiste doppio turno, ballottaggio o ribaltone. Esiste solo la vostra volontà di Governatore e quella (piuttosto volubile, non dimenticatelo mai) del vostro Imperatore. Dopo innumerevoli tentativi sono giunto alla conclusione che non esiste luogo migliore della nostra cara, vecchia Lombard... er! Gallia Cisalpina, volevo dire... Scelta la provincia, subito un primo consiglio: mettetevi in modalità di pausa (banalissimo tasto P) e cominciate con l'esplorare attentamente la mappa della provincia stessa: osservate l'area dove sorgerà la vostra capitale, le zone dove sarà possibile creare qualche attività produttiva, la direzione dalla quale potranno giungere merci importate ma anche (ahivoi!) qualche simpatico barbaro intenzionato a banchettare al vostro desco. Tutto chiaro? Tornate alla città e poi al Foro, sempre in modalità pausa. Andate nella casella Personale (che indica i vostri attuali fondi ed il vostro "stipendio"), aumentate tranquillamente le vostre entrate fino a 20, 25 Denarii al mese. Vi serviranno molto presto, e non crediate che siano sufficienti... Andate a fare una chiaccherata anche con il Tesoriere. Il vostro primo atto sarà, guardate un po', aumentare le tasse: portate all'8% sia quelle sulle persone che quelle sulle attività industriali. Per i primi tempi queste tasse non produrranno alcunché, ma è meglio alzarle fin dall'inizio, prima ancora di iniziare a costruire la città: il popolo preferisce sapere a cosa andrà incontro, piuttosto che trovarsi a dover fronteggiare un aumento progressivo o, peggio, improvviso durante il gioco. Non aumentate le tasse oltre questa percentuale: se fossero più alte, per qualche mese vi garantirebbero un grande ammontare di Denarii, ma presto la gente si stancherebbe di voi, e inizierebbero rivolte e quant'altro... Fate una capatina dal Tribuno della Plebe. Qui troverete una delle schermate più critiche del gioco: esaminate attentamente l'allocazione iniziale dei vostri Plebei, destinati a prevenire gli incendi, a curare le strade, e a tutte le altre attività necessarie al mantenimento della provincia. Aumentate i fondi destinati alla Plebe in modo da ottenere un maggior numero di lavoratori disponibili. Tenete presente che dovrete garantire loro la massima occupazione, per cui mandate quelli in esubero a fare il militare: avrete sempre il tempo di richiamarli per il Lavoro Provinciale.

Ogni attività produttiva richiede 30 Plebei disponibili, mentre le attività di manutenzione delle strade, della rete idrica e di costruzione vera e propria della città richiedono un numero variabile di mano d'opera, a seconda dell'estensione delle opere stesse. Fate i vostri conti e ricordate che lasciare una qualsiasi delle attività di manutenzione a corto di manodopera è il miglior modo per farsi mandare alle galere di cui sopra... In ogni caso la voce tonante del Tribuno si farà sentire non appena si verificasse una scarsità di lavoratori: correte subito da lui e riorganizzate il lavoro, altrimenti le vostre strade, i vostri acquedotti o qualche altro ganglio vitale della vostra città andrà in malora. Ricordate che ogni costruzione aggiuntiva avrà ripercussioni sulla manodopera richiesta, per cui l'unico consiglio valido è quello di compiere frequenti check, onde evitare di veder crollare miseramente le vostre costose opere pubbliche. Andate infine dal Centurione: il poveretto si trova senza neppure un soldato; garantitegli dieci denari al mese e vedrete che avrete a disposizione duecento fanti armati di tutto punto. Per fare sì che possano essere addestrati, tornate sullo schermo Provinciale. Costruite uno o due forti in posizione strategica (in Gallia Cisalpina le invasioni arrivano dal nord est: uomo avvisato...). Per i primi tempi, comunque, non date troppa importanza all'aspetto militare:

giocando a livello di difficoltà normale, la prima invasione arriverà intorno al 291 a. C., quindi avete circa otto anni di tempo per costruire un esercito affidabile. Vi posso assicurare che per la prima battaglia sono sufficienti 100 soldati quindi, quando vi troverete in difficoltà finanziarie, tagliate pure il bilancio della difesa senza troppe preoccupazioni. A questo punto avete dato tutte le disposizioni preliminari che, grosso modo, dovrebbero consentirvi di iniziare la costruzione della vostra capitale. Togliete la pausa e tuffatevi nello schermo Città. Qui i problemi si moltiplicano a dismisura. Dovrete collaborare in continuazione con il Foro (che vi consentirà di monitorare fin nei minimi dettagli l'andamento della vostra gestione), e servirvi il più frequentemente possibile della finestra geografica che appare in alto a destra sullo schermo. Ma andiamo con ordine. Come nacque l'antica Roma? Se le mie arrugginite meningi non m'ingannano, tutto iniziò con un tizio di nome Romolo che decise di tracciare con un aratro il perimetro delle mura della città. Bene: non iniziate così!

La rete idrica. Innanzitutto dovrete scegliere un luogo appropriato dove fondare il primo nucleo attorno al quale far crescere la vostra capitale. Il principale problema sarà inizialmente l'approvvigionamento idrico. Costruite una Cisterna accanto ad un'ansa del fiume (tutte le schermate Città ne hanno uno, per vostra fortuna). Passate nella finestra geografica e scegliete l'opzione Acqua. Cliccate sull'icona colorata: vedrete un'area viola, una azzurra e una rossa sovrapposta al territorio. Esse indicano le zone "coperte" dalla vostra Cisterna e dal fiume. All'interno dell'area rossa costruite una Fontana. Questa allargherà ancora di più l'area coperta dal vostro sistema idrico. Costruire in una zona priva di acqua è ovviamente un suicidio. Con il crescere della Città dovrete pianificare anche le risorse idriche necessarie. Costruendo lungo il fiume la cosa sarà più facile, ma prima o poi si renderà necessaria la costruzione di un Acquedotto, per portare acqua alle zone più interne della città. E' chiaro che monitorando attentamente le zone coperte dalla vostra rete idrica riuscirete ad evitare gli sprechi, limitare i costi al minimo e ridurre, entro certi limiti, il numero di Plebei necessari alla manutenzione di queste opere. Una volta costruito l'embrione della vostra rete idrica (due cisterne e un paio di Fontane sono sufficienti), potete passare alla costruzione della città vera e propria.

Il primo quartiere. Vi sarete ormai resi conto che è praticamente impossibile costruire la "città ideale": le opzioni sono davvero infinite. Tuttavia esiste una regola che vi permetterà di ridurre al minimo i costi e le spiacevoli sorprese riservatevi dalla vostra incontentabile popolazione: ragionate per "quartieri" il più possibile ordinati. In altre parole: createvi una sorta di schema mentale di come dovrebbe sorgere ogni zona della città (meglio ancora: scrivetelo) e cercate di rispettarlo, senza lasciarvi trascinare dalla foga di costruire a tutti i costi. Per iniziare, la cosa migliore (ma non nascondo che potrebbero esserci anche altre soluzioni) è quella di costruire un Foro (un Aventino è sufficiente), creare una Piazza intorno ad esso (le Piazze e i Giardini sono relativamente poco costosi, e hanno il pregio di aumentare il valore della zona circostante), costruire quattro Strade e, lungo gli assi di queste, costruire le prime Case. Il Foro ha una duplice funzione, assolutamente vitale: la prima è quella di fornire alla popolazione un centro di ritrovo. Vedrete molto presto che la più alta densità di personaggi si ritroverà proprio nei pressi del Foro. Sarà anche bene, per inciso, porre qualche domanda a questi simpatici e pacifici passanti: sono spesso in grado di fornire informazioni utili al pari e forse più delle fredde statistiche dei vostri contabili. La seconda e più importante funzione è quella di ufficio tasse: gli esattori usciranno proprio dal foro, che deve quindi essere dotato di una buona strada, che li metta in condizione di girare nell'area circostante. La finestra geografica, ancora una volta, vi sarà estremamente utile per verificare l'area di influenza del Foro stesso, relativamente alla sua capacità esattoriale. Le case inizieranno presto a crescere ed a trasformarsi. Sorvegliate queste evoluzioni cliccando sulle case stesse

con il pulsante destro del mouse: apparirà una finestra con l'elenco di tutti i fattori di crescita (in verde), i fattori "indifferenti" (in grigio), e quelli "limitanti" (in rosso). Più spesso controllerete l'evolversi di questi fattori, più facilmente riuscirete a porre rimedio a eventuali carenze dei vostri quartieri. Tenete presente che le case in crescita aumentano di valore ed aumentano anche quello dell'area circostante.

Servizi indispensabili. A questo punto avrete ormai costruito il nucleo del vostro primo quartiere. Il passaggio successivo è quello di iniziare a fornire i primi servizi, indispensabili per mantenere e migliorare il valore del territorio, consentendo così alle case di evolversi. Non c'è un ordine preciso ne quale costruire queste opere pubbliche. L'importante è tenere presente che l'ansia di costruire è la vostra peggiore nemica: procedete sempre gradualmente, valutando i costi e, soprattutto, le aree che ogni opera è in grado di servire. Sanità. Per i primi tempi è sufficien e costruire delle Terme. Il requisito indispensabile è che siano poste all'interno di un'area servita da una Fontana. In caso contrario le Terme resteranno desolatamente prive di acqua! Non è necessario collegarle al quartiere con delle strade. L'altra struttura che si rivelerà necessaria, presto o tardi, è l'Ospedale. In questo caso, il costo è piuttosto proibitivo, e pertanto conviene ritardarne la costruzione almeno fino a quando la vostra popolazione non avrà raggiunto le duecento unità (o più tardi ancora, se avrete la fortuna che non scoppi una qualche malattia nel frattempo). L'Ospedale necessita di una strada che lo colleghi alla città; per il resto, è sufficiente a servire una popolazione di mille persone: un solo Ospedale dovrebbe garantirvi per lungo tempo dal sopravvenire di pericolose epidemie. Verificate, di tanto in tanto, l'esistenza di aree a rischio, servendovi della sempre indispensabile finestra geografica.

Sicurezza. La sicurezza comprende quattro diversi tipi di costruzioni. Le Prefetture sono l'unico elemento strettamente indispensabile, soprattutto nei primi livelli di gioco. Costano poco, coprono un'area piuttosto ragguardevole, mandano in giro dei "vigili" che si occupano di sedare le rivolte. Il loro unico difetto è che la popolazione non le ama granché: rassegnatevi pertanto a veder crescere le case circostanti in misura minore rispetto alle altre. E' indispensabile collegare la Prefettura ad una strada. Per limitare l'effetto negativo dovuto alla loro natura preventivo-repressiva, è sempre bene non costruire case (o peggio attività commerciali...) nelle immediate vicinanze, ma circondare le Prefetture con

qualche ameno giardino. Toglietevi dalla testa di poter fare a meno di queste strutture: altrimenti molto presto salterà fuori qualche simpatico ometto piuttosto nervoso, che lascerà dietro di sè solo macerie e rovine. Non c'è nulla di peggio che vedere il proprio magnifico ospedale da 1000 Denarii andare in fumo per un singolo, misero rivoltoso! Le Caserme sono assai meno indispensabili, specialmente nei primi livelli di gioco. Lo stesso può dirsi di Torri e Mura: sono tutte opere importanti, estremamente costose, e che hanno lo stesso effetto negativo delle Prefetture (in effetti nessuno ama vivere in prossimità delle Caserme neppure al giorno d'oggi...). Il mio suggerimento è di limitarvi a costruire queste opere solo in Provincie altamente bellicose. In caso contrario avrete fatto un investimento difficilmente pagante. Certo, una città interamente circondata da mura garantisce i suoi abitanti da sgradevoli incursioni esterne, ma vi garantisco che nei primi anni se ne può fare tranquillamente a meno.

Educazione. Poteva mancare la scuola? Naturalmente no. Per i primi tempi una scuola di Grammatica e una di Retorica saranno sufficienti. Qui le possibili strategie sono due: costruire una accanto all'altra le due scuole, in una zona centrale della città. In questo caso l'area servita da queste opere sarà alquanto limitata, ma sovrapposta, e quindi più completa. Oppure, costruire le scuole in modo che solo una parte dell'area da loro coperta sia sovrapposta. In questo caso l'area sarà complessivamente più ampia, ma certamente alcune zone della città soffriranno per la scarsa educazione. Personalmente preferisco questa seconda soluzione.

Divertimenti. Panem et circenses. Almeno così mi pare si dicesse. Come pensate che potrebbe essere la vostra vita senza PC? Bene: i romani non avevano il PC, ma provate a immaginare una città senza il suo bravo Teatro, la sua Arena, il suo Circo Massimo! Quindi mano alle cazzuole, e datevi da fare. Il valore di un quartiere privo di divertimenti scende assai, e si sa che la gente che lavora, paga le tasse e quant'altro, dopo un po' si stressa. Non ci sono controindicazioni particolari, ma è comunque meglio evitare di costruire questi luoghi di perdizione vicino a Templi e simili: anche i sacerdoti dell'antica Roma, a modo loro, tenevano alla moralità pubblica!

Luoghi di culto. A proposito di moralità, una delle peggiori sciagure è costituita dai ladri. Nella vostra città deve certo avere il suo covo la succursale latina della Banda Bassotti, data la frequenza dei furti che, guarda caso, vanno sempre a colpire le vostre già precarie finanze. L'unico rimedio (a parte le Prefetture, che però sembrano essere per lo più impegnate nella prevenzione delle rivolte), è quello di costruire un adeguato numero di Templi, in qualsivoglia forma (Basiliche, Tabernacoli o ciò che più vi aggrada, compatibilmente con i costi). Ma, direte voi, non sarebbe megli una cassaforte? Beh, l'ho pensato anch'io. Ma i Templi, oltre a poter custodire i vostri forzieri, garantiscono anche alla popolazione circostante quella dose di cultura e spiritualità necessaria a limitare rivolte, furti o peggio. Inoltre aumentano notevolmente il valore del terreno circostante.

Economia. Fino ad ora non avete fatto altro che spendere. Le vostre finanze si riducono a vista d'occhio, e le tasse sulla popolazione non accennano a colmare il buco di bilancio che ogni anno i vostri tesorieri registrano con certosina precisione. Ebbene, questo vuol dire che non avete minimamente pensato a far prosperare la vostra città! Rimboccatevi le maniche. Il primo passo è quello di assicurarvi una manodopera sufficiente. Poi, sullo schermo Provinciale, identificate una delle tante aree produttive, cercando quella più vicina alla vostra città. Impiantate una attività corrispondente al tipo di area: coltivazioni o lavorazione di minerali quali ferro rame o altro. Poi costruite un Magazzino, un Campo di lavoro (quest'ultimo è indispensabile, altrimenti i lavoratori non saranno disponibili in zona) e una strada che colleghi la zona alla città. In breve tempo l'attività diventerà produttiva. Il Passo immediatamente successivo sarà quello di costruire, in città, una attività corrispondente a quella che avrete avviato in Provincia. La costruzione di queste industrie deve, idealmente, avvenire a ridosso di un'area riccamente popolata (ma non troppo ricca dal punto di vista economico, cioè con case di alto valore: nessun quartiere "benestante" ama avere vicino una fabbrica!), in modo da poter fornire un adeguato numero di lavoratori e consumatori. Un altro requisito assolutamente irrinunciabile è costituito dalle strade, che devono collegare le attività produttive interne alla città e ai quartieri residenziali. Infine, è altrettanto indispensabile la costruzione di un Mercato. Ne occorrerà almeno uno per quartiere, dato che la gente non ha nessuna voglia di scarpinare troppo a lungo per andarsi a comprare il pane quotidiano! Nella scelta del luogo dove costruire i mercati tenete presente che limitano anch'essi il valore della zona.

Nella finestra geografica potrete poi verificare che ciascun quartiere sia adeguatamente rifornito.

Non tutte le aree produttive che rintraccerete sullo schermo Provinciale saranno in grado di fornire le materie prime di cui una città ha bisogno. Ad esempio, nella Gallia Cisalpina mancano Uve e Bestiame. Niente paura: è il momento di dare il via ad un fiorente commercio. Esplorate la Provincia, e cercate le Regioni confinanti. Il Mercante (un altro dei vostri "consulenti" rintracciabili nel Foro) potrà suggerirvi dove reperire le merci che cercate. Collegate la vostra città all'insediamento più vicino al confine, e costruite lì accanto un Posto di Commercio. Se poi potete permettervi anche un Porto (ammesso che abbiate i soldi e il mare...) costruitene uno, con almeno un magazzino, ma senza Campo di lavoro: vi aiuterà a scambiare i vostri prodotti con quelli dei paesi confinanti anche via mare (non ditemi che non avevate ancora notato quelle simpatiche barchette che, ogni tanto, transitano lungo la costa!).

Come fare a capire se un'attività funziona? Chiedete, chiedete, chiedete! Interrogate i passanti, verificate le informazioni sui mercati e sulle industrie (solito clic destro del mouse sulla zona interessata), parlate con il Mercante e, infine, con il tesoriere: se il ricavato delle tasse sull'industria cresce, allora siete sulla buona strada. Bene, consigli finiti, per ora. Nel senso che ogni singolo aspetto dovrebbe essere analizzato nel suo contesto, e solo voi, in realtà, potete sapere la vostra popolazione è contenta o scontenta del vostro operato. Una donazione troppo scarsa alla città, uno sgarbo involontario all'imperatore, una battaglia persa malamente (un giorno forse parleremo anche di queste), un dettaglio trascurato... quasi ogni mossa è in grado di scatenare un finimondo; quindi, auguri e... aargh! Un'altra rivolta... forse quel 50% di tasse era leggermente esagerato!

Daniele Falzone

I GRANDI SUCCESSI ...
... AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA.

è un impegno dei rivenditori

TELEFONO 030-2400560

SOLO LIRE
24.900
IVA COMPRESA

ACTION PAD
codice : 0460

FUNZIONA CON

MEGA DRIVE 1

MEGA DRIVE 2

MASTER SYSTEM

IL PIU' POTENTE JOYPAD MAI PRODOTTO

6 PULSANTI DI SPARO CON FUNZIONI TURBO MOVIOLA & SUPER MOVIOLA

IN VENDITA PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI VI SEGNALIAMO:

PAC-LAND
Centro Commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081-8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MEGASTORE
CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

COMMAND & CONQUER

Comandare e conquistare. Mai due parole hanno racchiuso tanto bene lo spirito di un videogioco. E mai tanto bene un videogioco è riuscito a catture lo spirito di un stile realtà

Per un gioco di tale bellezza abbiamo pensato di proporvi una guida per gustarlo più a fondo. Essa è dedicata a tutti coloro che hanno riscontrato alcune difficoltà nella gestione delle risorse disponibili e nell'impostazione di una strategia efficace sia in fase difensiva, sia in fase offensiva. Si tratta comunque di una serie di consigli generali e opinioni personali, quindi da astrarre e adattare ad ognuna delle diverse situazioni. Farne una soluzione per ogni singola missione, d'altro canto, non sarebbe servito a molto, considerata la libertà di gioco e la varietà che spesso generano missioni leggermente dissimili di partita in partita. Ecco allora che ci permettiamo, non senza presunzione, di definire quanto segue la via migliore per risolvere le difficoltà di natura tattica, senza per nulla rovinare il gusto di riuscirci da soli.

LE DUE FAZIONI

GDI

La fazione "buona" è sensibilmente più predisposta alla vittoria rispetto ai NOD. I suoi punti di forza risiedono nell'eterogenità dei mezzi disponibili, ossia in una gamma di armate sufficientemente ampia da rendere l'impostazione di una strategia, per quanto bizzarra, di semplice attuazione. Le unità marine e volanti, accanto a quelle standard motorizzate, corazzate e di fanteria, sono infatti capaci di sbaragliare in men che non si dica decine di unità e postazioni nemiche quando usate con accortezza. Il punto debole della GDI può essere visto nei mezzi motorizzati, sia in fatto di esiguità di modelli, sia per quel che riguarda il tipo di armamento in dotazione. Sul versante dei mezzi pesanti è senza dubbio più forte e potente, potendo vantare la disponibilità di carri armati più sofisticati e devastanti di quelli in possesso dei NOD. Da tener presente il grande vantaggio sul piano di sistemi di incursione a distanza, come sono i bombardamenti al napalm degli A-10 e i colpi del cannone a raggio ionico del centro avanzato di comunicazioni.

NOD

I soldatini blu hanno dalla loro dei sistemi di difesa più numerosi ed efficaci, quali torrette dal basso costo ma dall'alta capacità di infliggere danni, postazioni preposte all'intercettamento di velivoli nemici e Obelischi capaci di eliminare come nessuno le unità nemiche. Ancora più efficienti appaiono sul versante dei mezzi motorizzati, potendo disporre di motociclette d'assalto veloci e dotate di lanciarazzi utili, quando in numero elevato, a tenere sotto controllo un determinato territorio, oppure per contrastare efficacemente gli attacchi aerei.

Le carenze si riscontrano nei mezzi corazzati. I carri sono meno veloci e potenti di quelli avversari, così come l'artiglieria mobile è davvero troppo penetrabile. Malgrado ciò, quest'ultimo mezzo è sicuramente il più temibile in fatto di potenza e gittata, in quanto è capace di eliminare molte unità di fanteria nel breve volgere di qualche colpo. Come mezzi marini e d'aviazione la NOD è nulla. L'unica unità volante è un elicottero da trasporto-fanti reso disponibile in alcune missioni, comunque troppo poco per agire con una certa incisività per via aerea. Le armi lanciafiamme, sia motorizzate che non, rappresentano una buona soluzione negli scontri tra fanteria, ma non si mostrano troppo all'altezza in caso di aggressioni da parte di carri armati.

CRONOLOGIA DI UNA MISSIONE

Anche se le missioni possono richiedere spostamenti e azioni particolari, è possibile riassumerle tutte con uno schema a fasi, per ognuna delle quali è bene seguire alcuni consigli e accorgimenti tattici.

ARRIVO

All'inizio di ogni missione ci si trova in un posto sconosciuto della mappa al comando di un piccolo numero di unità e con disponibilità liquide di un certo rilievo. Quasi sempre si deve anche scegliere il luogo in cui trasformare la base mobile in una fissa, e a riguardo occorre prestare una grande attenzione. Prima di tutto conviene fare un giro di prova sul livello: mandate in perlustrazione tutte le unità allo scopo di conoscere al meglio la costituzione fisica del territorio, posizioni di nemici e di Tiberium. Non importa se perdete le unità, perché tanto esiste l'opzione che consente di ripartire dall'inizio dello stesso livello. Ora che si conoscono a grandi linee le stigmate dello scenario si passa a fare sul serio. Ricominciate il livello e muovetevi nella zona più ricca di tiberium e, possibilmente, poco esposta. Mandate avanti un minigun, nel caso che qualche unità nemica si possa trovare nelle vicinanze. Seguite in ordine con tutto il resto della truppa, muovendo ogni singolo pezzo in modo da mantenere una formazione che garantisca copertura e fuoco di massa all'occorrenza. Scegliete una zona comunque non troppo lontana e non troppa vicina al nemico, se davvero le vostre intenzioni sono quelle di finire il livello. Raggiunta la posizione desiderata, pigiate sulla base mobile e costruite in tutta fretta una centrale energetica e una caserma.

DIFESA

Continuate a costruire le cose necessarie per aumentare velocemente le dimensioni della base: un mezzo per raccogliere il Tiberium, torrette anticarro (se avete i NOD) o torrette d'avvistamento (per la GDI), granatieri e lanciafiamme. Disponete con un certo senso delle distanze i soldati in quel momento in vostro possesso, disegnando una sorta di perimetro intorno alle costruzioni. In questa fase difficilmente si riescono a produrre i mezzi, quindi è meglio puntare su un grosso numero di unità a piedi. Onde evitare spiacevoli perdite di massa e allo scopo di razionalizzare uomini e spazi, è conveniente disporre ogni omino a distanza di sparo uno dall'altro, cercando di costruire una sorta di scacchiera. Mano a mano che le derrate di Tiberium cominciano ad essere sempre più frequenti, costruite quanti più carri possibile, per poi ordinarli tutti in fila, uno accanto all'altro, davanti alla base. E' bene anche porre davanti a loro una linea di granatieri/lanciafiamme, in modo da uccidere più velocemente le truppe nemiche a piedi, che potrebbero sfuggire agli spari dei cannoni, e per creare un volume di fuoco più consistente. Una volta costituita una linea di una certa resistenza, alternare la costruzione dei carri armati con quella di artiglieria o di mezzi lanciarazzi, tutti da situare dietro la linea di difesa, anch'essi rigorosamente allineati e ordinati. Con appena dodici veicoli complessivi così disposti e concentrati si riusciranno allora a respingere con relativa facilità anche gli attacchi più pesanti. In questa fase è vitale sacrificare alcuni soldati nell'esplorazione del territorio, in modo da prepararsi al meglio a quelle successive.

AVANZAMENTO

A mano a mano che le armate cominciano ad essere numerose è bene avanzare e guadagnare terreno. Consiglio brevi avanzamenti con la totalità delle forze a disposizione, muovendo ogni singola unità e ricomponendo, di volta in volta, la formazione di partenza. So che è una cosa noiosissima, ma se volete mantenere una certa invulnerabilità in questi momenti è meglio che seguiate quanto detto. Spostate il cordone di unità attraverso il territorio: in caso di spazi aperti è conveniente avere a disposizione mezza dozzina di mezzi motorizzati (ottime le Assault Cycle dei Nod), in modo da poter intercettare con estrema rapidità eventuali gruppi nemici; se invece gli spazi sono stretti mandate avanti sempre le unità a piedi, facendole seguire a ruota da carri e artiglieria/lanciarazzi (sia a piedi, sia motorizzati). Anche se avete la base ben protetta da torrette e barriere è conveniente lasciare almeno dieci fanti lanciarazzi, al fine di tamponare piccole squadre di infiltrati o attacchi aerei. Nel caso che occorra è ovvio che si deve sospendere qualsiasi tipo di produzione in atto in favore di mezzi di rapida consegna.

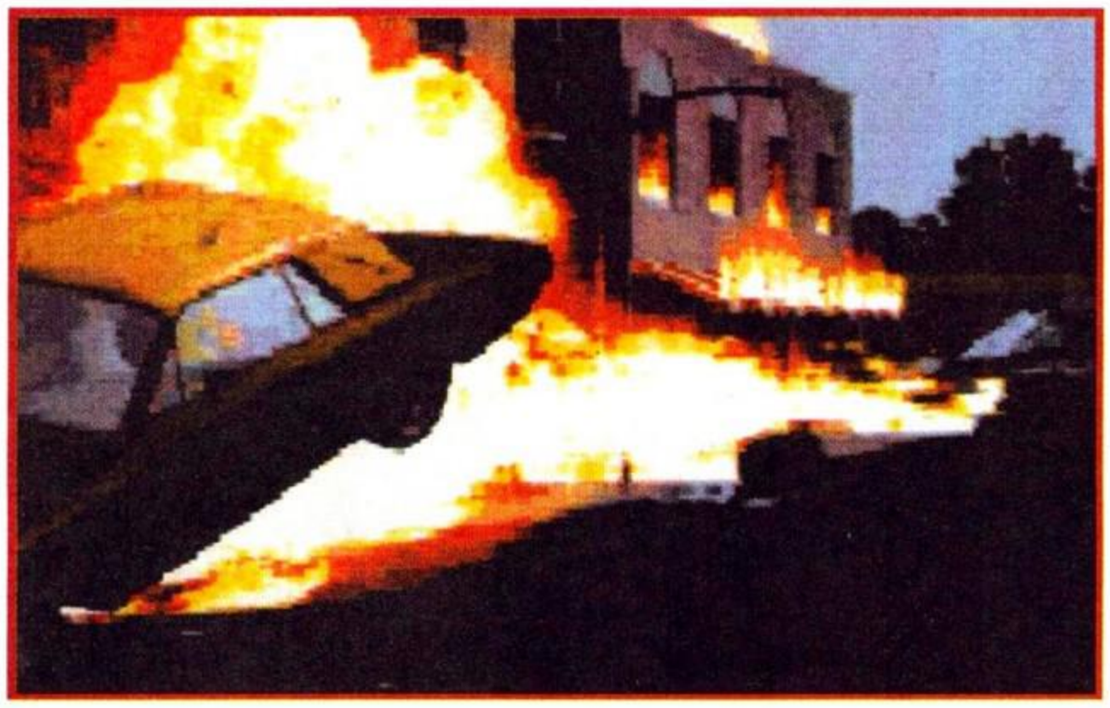
ATTACCHI

Portate le armate nelle vicinanze della base avversaria e cercate di intercettargli i mezzi di recupero-Tiberium. Non rincorreteli, però, perché potreste aprire la formazione e subire gravi perdite dalle forze nemiche in aiuto del loro mezzo. Se volete e se ne avete la possibilità formate due gruppi di unità, possibilmente entrambe aventi le stesse caratteristiche. In questo modo avrete meno forza concentrata, ma poter creare un fuoco incrociato, quando le condizioni lo permettono, è sicuramente una mossa devastante per chi la subisce. Continuate a tagliare i rifornimenti al nemico, possibilmente creando dei blocchi proprio nelle principali vie d'accesso. Non scaraventatevi sulla base, anche se le condizioni sembrano favorevoli, perché senza una buona strategia può succedere di essere annientati da un numero ridicolo di unità. Continuate invece a fare piccoli avanzamenti finché non sarete a contatto con le linee della base nemica.

AFFONDO

Eliminate le postazioni antiuomo e anticarro alla guardia della base, senza fretta. Fate crollare i muri di cinta (il computer li costruisce sempre) e fate penetrare qualche ingegnere ad occupare le costruzioni più vicine. Così facendo, oltre a guadagnarne il controllo, avrete i

seguenti benefici: primo, potrete disporre delle funzioni da essi svolti; secondo, si accellererà il processo di conquista della base; terzo, creerete un diversivo, frastornando l'attenzione delle truppe nemiche che inevitabilmente si divideranno in gruppetti più piccoli per colpire l'edificio occupato; ultimo, guadagnerete alcuni soldini vendendo l'edificio semidistrutto. Appena vi rendete conto delle difficoltà del difensore penetrate con tutta la vostra forza nella base, ma sempre tenendo un minimo di ordine nella disposizione tattica (non si sa mai).



CONSIGLI SPECIFICI SULLE FORZE

Quello che segue è un breviario sull'importanza delle diverse unità e sul modo più consigliabile di impiego. Restano pur sempre opinioni personali (comunque di uno che ha finito il gioco con entrambe le fazioni), quindi cercate di coglierne almeno il senso generale.

CON LA GDI

I primi ad essere fondamentali sono i granatieri. Le loro bombe sono devastanti per tutti, anche per i carri più corazzati, quindi è bene averne un buon numero sparso sul territorio. Una buona idea è quella di metterli sulle alture, visto che la particolarità della loro arma rende possibili attacchi di ogni tipo. Ricordatevi che sono sempre soldati a piedi, estremamente vulnerabili ai cingoli dei carri, quindi regolatevi di conseguenza. Le torrette difensive sono molto utili solo se in numero compreso tra due e quattro: una ha un ciclo di sparo troppo basso, mentre troppe assorbono solo energia. Se volete create dei muri di cinta, ma francamente non sono quasi mai indispensabili, meglio un appostamento di quattro carri e qualche granatiere. Sfruttate sin dall'inizio, se le condizioni lo consentono, gli ingenieri per conquistare i silos avversari, facendoli penetrare tra le linee difensive con l'APC, dopo aver fatto breccia in un muro con qualche granatiere. In questo modo aumenterete i vostri guadagni e potrete distrarre il nemico da eventuali attacchi.Quando potete, costruite una quantità spopositata di carri medi e MLRS (mezzi lanciarazzi) con i quali tutti gli attacchi risultano davvero una passeggiata. I Mammouth sono irresistibili, ma per il loro costo è meglio avvalersene solo quando si è guadagnato il controllo di una vasta fetta di territorio con Tiberium e si ha già una buona forza di carri medi. Costruite sempre almeno due Harvester (i raccoglitori di materia prima). Uno solo può essere insufficiente, ma anche con quattro o più si ottengono più problemi che risvolti positivi. I bombardamenti al Napalm sono disponibili solo quando si eliminano tutte le postazioni antiaereo, e per il loro eccessivo tempo di ricarica ne sconsiglio l'impiego forzato. Molto importante è invece fabbricare gli elicotteri Orca (i miei preferiti), visto che con dieci di questi mezzi è possibile spalancare la strada ai mezzi a terra. Con una ventina, poi, si è in grado addirittura di vincere un'intera missione. In ultima analisi vorrei ricordare l'attacco ionico, di cui ci si può avvalere con la costruzione del centro di comunicazione avanzato. Per la sua precisione è da preferire agli attacchi aerei, ma il raggio d'esplosione un po' più piccolo ne limita un tantino l'efficacia. Si rivela comunque molto utile per eliminare i gruppetini di unità a piedi che il computer suole formare davanti alla sua caserma, soprattutto per liberare la via a possibili incursioni (terrestri e aeree).

CON I NOD

Come già detto, la bassa varietà di mezzi di questa fazione pone dei forti limiti alla libertà di tattiche di guerra. Il mio consiglio iniziale è anche qui di addestrare tanti omini lanciafiamme e disporli ordinatamente sul territorio. Accanto a questi è bene costruire in tutta fretta almeno due Obelischi, con i quali è possibile intercettare i mezzi più grossi. Il passo sucessivo è quello dell'artiglieria, la quale potenza è inversamente correlata alla sua corazza. Occorre supportare queste armate con i carri, da schierare rigorosamente davanti, ma senza che siano tutti appiccicati tra loro. Le torrette sono anch'esse molto utili, soprattutto all'inizio del gioco quando sono gli unici mezzi di difesa. Ad ogni modo la loro potenza è nulla se paragonata a quella degli Obelischi, che considero una vera barriera invalicabile. Utilissimi sono poi gli Assault Cycle (moto lanciarazzi), che, se in numero superiore a dieci si rivelano un ottimo deterrente contro ogni genere di attacco nemico, aereo compreso. Sono preferibili ai lanciarazzi a piedi perché con una piccola spesa aggiuntiva si ottengono vantaggi enormi. Una considerazione sui Flame Tank: costruitene pochi, anzi, se non ne costruite è meglio, perché questi mezzi sono costosissimi, lenti e di scarsa resa. Hanno una gittata ridicola, così quasi sempre finiscono distrutti ancor prima di arrivare a bersaglio. Se proprio volete far fuori gli omini a piedi impiegate i lanciafiamme normali, che costano una miseria e rendono tantissimo anche se in poche unità. Discorso analogo per i carri armati invisibili: anch'essi richiedono fondi eccessivi per le loro capacità distruttive. D'accordo, forse aiuteranno a svelare i segreti della base nemica senza essere visti, ma se si tenta di attaccare anche con tre unità, la difesa si divertirà a farne lamiere per cimiteri di mezzi. Puntate principalmente su artiglieria e carri, che sono senza dubbio la combinazione migliore di efficienza e costi. Un'ultima cosa sull'attacco atomico: mi risulta sia disponibile solo in modo in rete.

Antonio Loglisci

I GRANDI SUCCESSI....

...AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA.

È UN IMPEGNO DEI RIVENDITORI

TELEFONO 030 - 2400560

24.900

ACTION PAD
per SEGA MEGA DRIVE
codice : 0460

39.900

NAVIGATOR
per AMIGA / ATARI / C 64
codice : 0601

39.900

BIG JOY PC
per PERSONAL COMPUTERS
codice : 0701

39.900

TURBOSTICK
per SEGA MEGA DRIVE
codice : 0550

TURBOSTICK
per NINTENDO 8 Bit
codice : 5500

TUTTI PRODOTTI ORIGINALI E PREZZI IVA COMPRESA

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081 - 8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

QUESTO MESE VI SEGNALIAMO I SEGUENTI RIVENDITORI

PAC-LAND

Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

MEGASTORE

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

TNT Cheat

L'immarcescibile e imperscrutabile Doctor Kernal in questo eccitantissimo (sono diventato un Warcraft 2-dipendente) numero di Gennaio della vostra rivista preferita esaudirà ogni vostro più fervente desiderio, ogni vostro sogno più segreto: il buon Dottore risponderà alle vostre imploranti richieste d'aiuto, giunteci per lettera, telefono, E-mail e fax incessanti e numerose. Se continua così dovrò chiedere un aiutante (...altrimenti come farò a finire Warcraft 2 prima che esca Warhammer?).
Vi ricordo che se volete essere annoverati tra i membri benemeriti dei "Solutori di K" non dovrete fare altro che scrivere o faxare trucchi, soluzioni o gabolone a:
Doctor Kernal - K c/o EDI.PROGRESS Via Pagliano 37 20139 Milano.

HERETIC

Paola Durelli di Modena (una nuova e simpatica lettrice di K), assieme a numerosi altri lettori, hanno scritto o telefonato per avere le cheat di Heretic. Anche se le avevamo già pubblicate un po' di numeri fa, ve le ricordo volentieri, così i nuovi lettori si possono risparmiare il costo della telefonata.

Durante la partita scivete:
RAMBO - Per avere l'armatura a 200 e tutte le armi.
MASSACRE - Per uccidere tutti i mostri presenti sul livello.
KITTY - Per poter attraversare i muri.
RAVMAP - Mostra tutta la mappa. (Se lo scrivete ancora vedrete anche la posizione di tutti i mostri).
QUICKEN - Per essere invulnerabili.
ENGAGE5 - per saltare al quinto livello (funziona con tutti i livelli).
SHAZAM - Potenzia l'arma in nostro possesso per circa 30 secondi.
SKEL - Per avere tutte le chiavi.
PONCE - Per tornare a piena energia vitale.
COCKADOODLEDOO - Per essere trasformato in un pollo da combattimento.
GIMME - Per avere i vari oggetti di gioco (bisogna aggiungere una lettera da A a J e un numero da 1 a 9).

ZANY GOLF

Paolo Forno di Borgomanero mi ha telefonato chiedendomi se conoscevo il modo di accedere al livello segreto di Zany Golf, uno splendido vecchio gioco sul minigolf uscito prima per Amiga e poi anche su PC. Dopo una lunga ricerca (...uff! Ci ho messo più di un mese), ecco la risposta: nell'ultimo livello bisogna imbucare la palla solo quando gli occhi del topone lampeggiano. In questo modo il gioco, invece di terminare, vi teletrasporterà alla buca segreta (che detto tra noi è di una difficoltà inverosimile).

RAILROAD TYCOON

Franco Nones di Riva del Garda mi chiede come fare a stracciare la concorrenza ai livelli più difficili in questo bel gioco strategico della Microprose. Semplice: basta premere F1 e poi [SHIFT] + 4 (che guarda caso corrisponde al simbolo del dollaro "$"), per ottenere una mezza milionata di verdoni da investire in bagordi...

PUZZNIC

Sonia Federici di Roma mi ha telefonato chiedendomi dei codici di Puzznic. Con mia grande sorpresa ho scoperto che lei è arrivata al 49° senza trucchi! Complimenti davvero, dal momento che il sottoscritto si era fermato disperato appena dopo il ventesimo... Comunque ora mi sono documentato: il livello è:
50 - PASS WORD
55 - RIMA SITA
60 - TEAR IGAT
Spero che anche gli altri due codici ti siano graditi ...adesso tocca a te mandarmi la soluzione completa!

MICRO MACHINES

Antonio Mariniello di Napoli mi ha inviato una chicca davvero sfiziosa. Nell'ottavo percorso (il Bermuda Bath Tub) è nascosto un trucco molto simpatico: verso la fine del percorso incontrerete un tubo giallo. Invece di gettarvi a capofitto all'interno di esso, provate a girarci attorno, dovreste finire fuori mappa, venendo teletrasportati direttamente a metà delgiro successivo. Antonio avverte che si tratta di una cosa abbastanza difficile da fare, ma che se vi riesce, vi permetterà di stracciare qualsiasi record di gara precedentemente stabilito (inoltre, giocando in più persone, pensate alla faccia che faranno i vostri avversari vedendovi scomparire dalla mappa...).

KICK OFF 2

Franco Pepe di Udine mi chiede un aiuto per Kick Off 2, il popolare gioco di calcio della Anco. Su PC, premendo due volte tutti i tasti funzione dal primo all'ultimo, otterrete di immobilizzare come una statua il portiere avversario. Il trucco va eseguito durante lo svolgimento della partita e l'effettiva essa in atto del cheat è segnalata dalla presenza della scritta "S12 S14" che apparirà in alto a destra sul vostro monitor.

THE IMMORTAL

Ignazio Montini di Siracusa ha mandato in redazione una bella lettera indirizzata sia a me che al Cyber Master. Tenendo conto della sua giovane età (10 anni), ci siamo subito attivati per risolvere il suo problema: avere i codici dei livelli del bel gioco prodotto dalla Electronic Arts, che suo fratello gli ha regalato quando il buon Ignazio è venuto in possesso del suo primo computer (un 386SX/40). Eccoti accontentato e buon divertimento...

2 - 757FC10006F70
3 - 6E1EC21000E10
4 - D9BE53101EB0
5 - B57F943000EB0
6 - 563FF53010A41
7 - C250F63010AC1
8 - E011F730178C1
SPIDER LEVEL - BCFEF51010A41

ANOTHER WORLD

Questo divertentissimo gioco della Delphine è stato distribuito in edizione economica nelle edicole e l'effetto si è fatto sentire: un'enormità di persone ha cominciato a chiamare per avere trucchi o codici dei livelli. Per preservare la mia sanità mentale (già gravemente compromessa) pubblico nuovamente i codici del gioco, così magari sarete in meno a telefonarmi facendo tutti la stessa domanda...

LDKD	HTDC	CLLD
FXLC	KRFK	XDDJ
LBKG	KLFB	TTCT
DDRX	TBHK	BRTD
CKJL	LFCK	HRTB
HBHK	JCGB	HHFL
TFBB	TXHF	JHJL
HRTB	HBHK	JCGB
HHFL	TFBB	TXHF

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

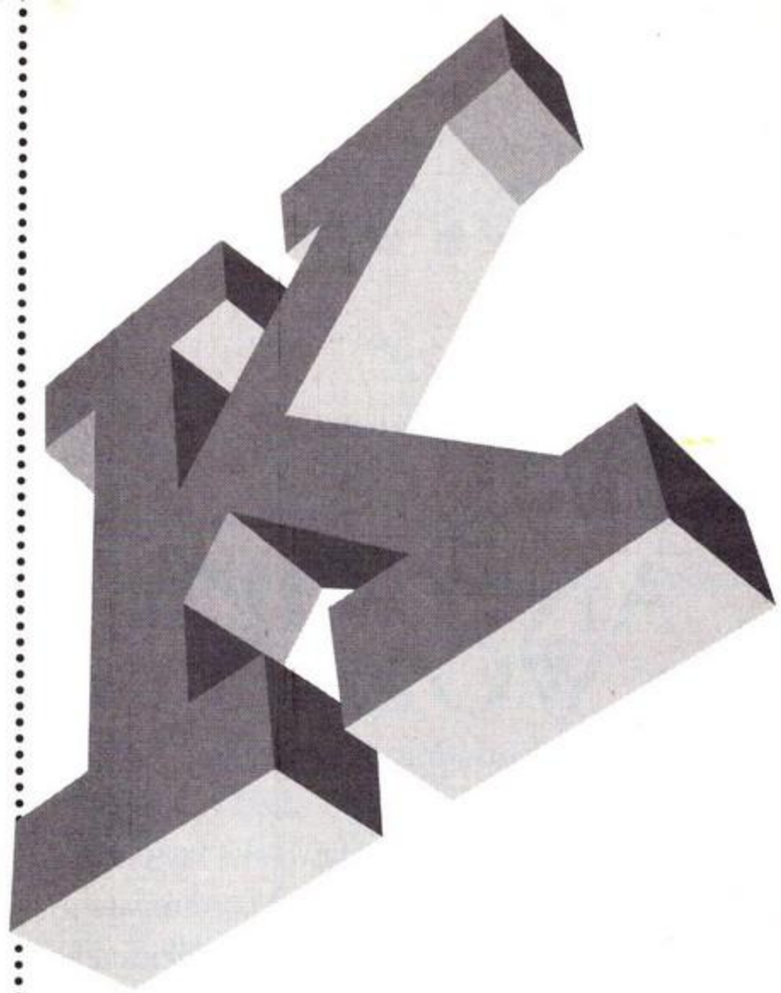
Mega Drive - Game Gear- 32X -
Saturn - 3DO - Supernintendo
Game Boy - Neo Geo CD
Sony - Playstation

PROGETTO GRAFICO: Max Street - Modena Tel. 36.66.26

PC / CD-ROM

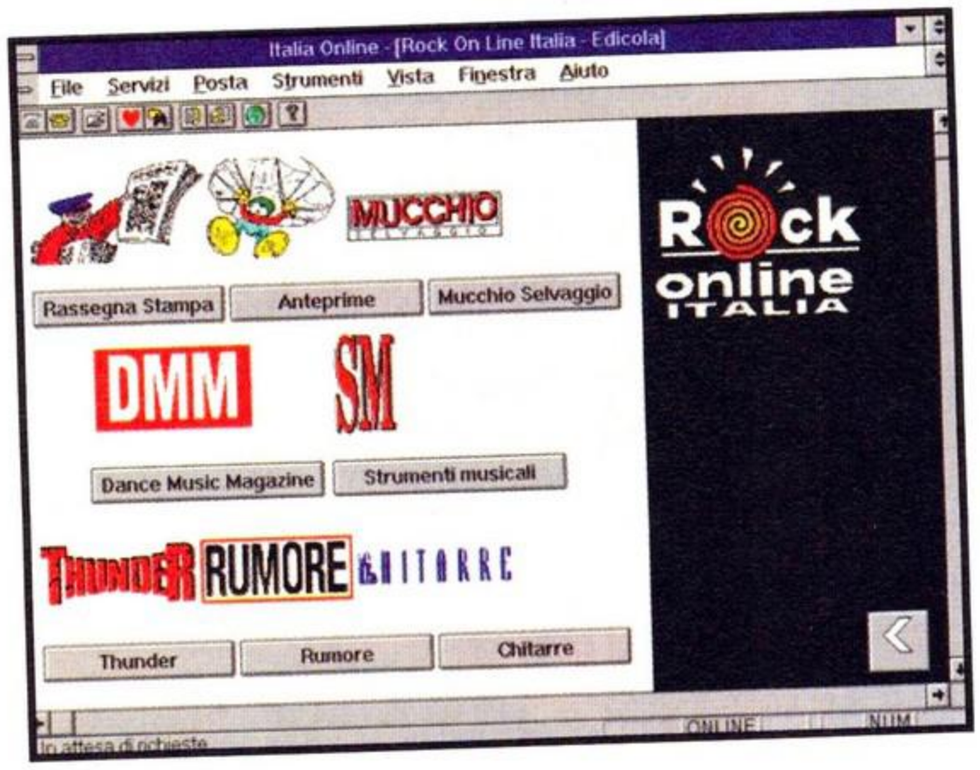
WORLD GAMES

11TH HOUR	119.000
3D BODY	96.000
ACTION SOCCER	59.000
ACTUA SOCCER	99.000
ADVANTAGE TENNIS	49.000
ALADDIN	49.900
ALONE IN THE DARK 2	79.000
ALONE IN THE DARK 3	109.000
ARE YOU AFRAID O. T. D. ?	99.000
ARMORED FIST	92.000
BC RACERS	89.000
BIG RED ADVENTURE	79.000
BIOFORGE	119.000
BRUTAL PAWS OF FURY	79.000
BUREAU 13	89.000
BURN CYCLE	97.000
CANNON FODDER 2	49.900
COMBAT AIR PATROL	119.000
COMMAND & CONQUER	118.000
CREATURE SHOCK	99.000
DAWN PATROL	89.000
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DESCENT	87.000
DESTRUCTION DERBY	115.000
DOG FIGHT	59.000
DOOM II	49.900
DR. RADIAKI	59.000
DRUG WARS	89.000
ECSTATICA	109.000
EF 2000	125.000
ENCARTA '95	119.000
FADE TO BLACK	125.000
FALCON 3.0	49.000
FIFA INTERNATIONAL S.	49.000
FIFA SOCCER 96	109.000
FIGHTER DUEL	89.000
FLEET DEFENDER (F14)	49.900
FOOTBALL GLORY	79.000
FORMULA 1 GRAND PRIX 2	119.000
FULL THROTTLE	119.000
FURY OF THE FURRIES	59.000
FX FIGHTER	98.000
GAME GUN + CRIME PATROL	139.000
GOBLINS 3	59.000
GUILTY	89.000
HEROES OF MIGHT & MAGIC	115.000
HEXEN	97.000
HI-OCTANE	109.000
IL MONDO DEGLI ANIMALI	79.000
IL RE LEONE	49.900
INDIANA JONES 4 (ATLANTIS)	49.900
INDY CAR 2	119.000
INDYCAR CIRCUITS EXPANSION P.	49.000
INFERNO	119.000
INSECT ADVENTURE	96.000
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	79.000
KA-50 HOKUM	99.000
KINGDOM THE FAR REACHES	79.000
KIYEKO E I LADRI DELLA NOTTE	69.900
LAMBORGHINI AMERICAN C.	49.000
LEMMINGS	79.000
LINKS	39.000
LITTLE BIG ADVENTURE	119.000
MAGIC CARPET	49.000
MAGIC CARPET 2	119.000
MANCHESTER UNITED EUROPE	39.000
MECHWARRIOR 2	99.000
MICHEAL JORDAN IN FLIGHT	49.900
MICRO MACHINES 2	89.000
MONKEY ISLAND	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MORTAL KOMBAT	49.900
MORTAL KOMBAT III	90.000
NASCAR RACING	49.900
NBA LIVE 95	119.000
NHL HOCKEY	39.000
OVERLORD	39.900
PACIFIC STRIKE	79.000
PHANTASMAGORIA	129.000
PINBALLMANIA	89.000
PLANET FOOTBALL	59.000
PLAYER MANAGER	89.000
PYROTECHNICA	69.000
REBEL ASSAULT	69.000
ROAD WARRIOR	79.000
S.L.S. JONIOR INGLESE	99.000
SCENERY ITALY	109.000
SEAWOLF	39.000
STAR WARS REBEL ASSAULT II	109.000
STRIKE COMMANDER	39.000
STRIKER 95	79.000
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	59.000
SYNDICATE	39.000
SYSTEM SHOCK	39.000
T2 (TERMINATOR 2)	49.000
THE BLUES BROTHER	69.000
THE CIVIL WAR	109.000
THE DIG	109.000
THE LAST BOUNTY HUNTER	69.000
THE LAST DYNASTY	125.000
THE MASK	69.000
THE NEED FOR SPEED	119.000
THEME PARK	49.900
ULTIMA VIII PAGAN	49.900
ULTIMATE SOCCER	89.000
UNDER A KILLING MOON	159.000
VEGAS GIRL	79.000
VIRTUA CHESS	109.000
VOODOO LOUNGE	87.000
WINGS OF GLORY	139.000
WIPE OUT	115.000
WORLD CUP GOLF	49.000
WORMS	97.000
ZEPHYR	59.000
ZORRO	59.000



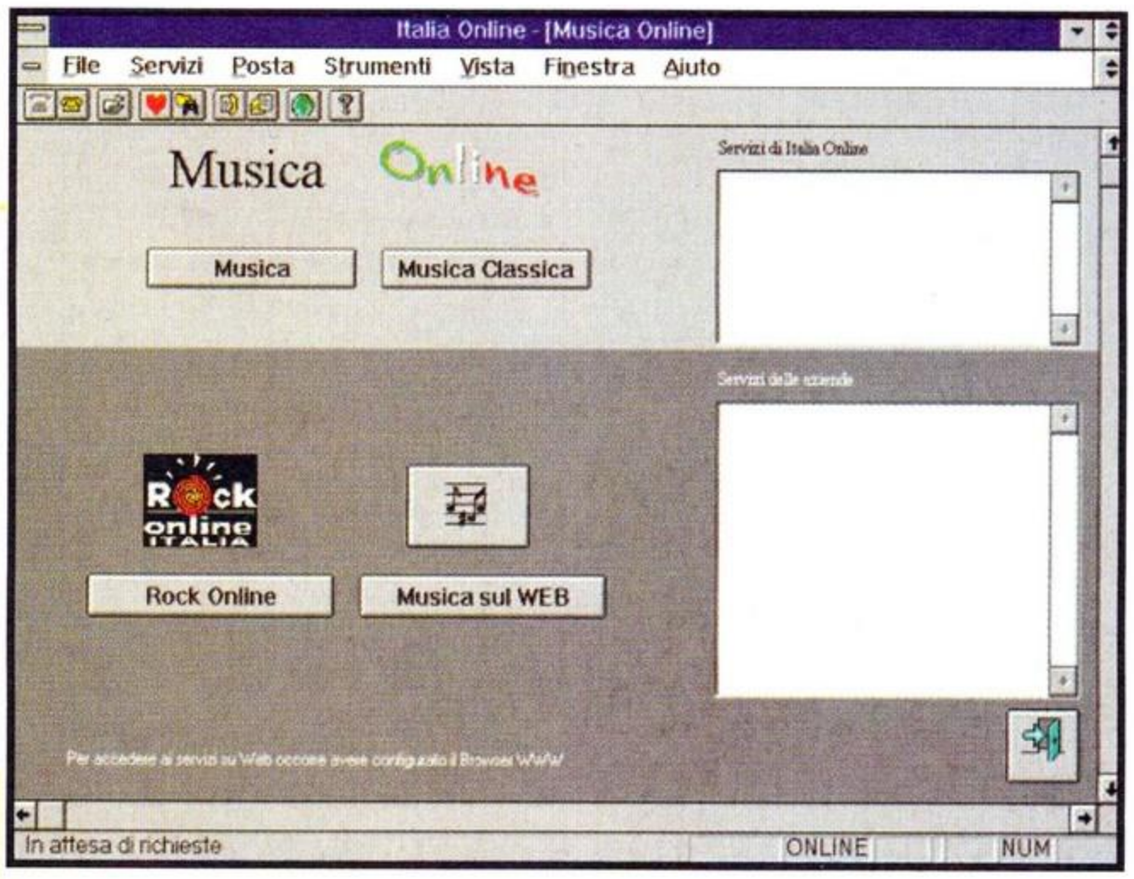
LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

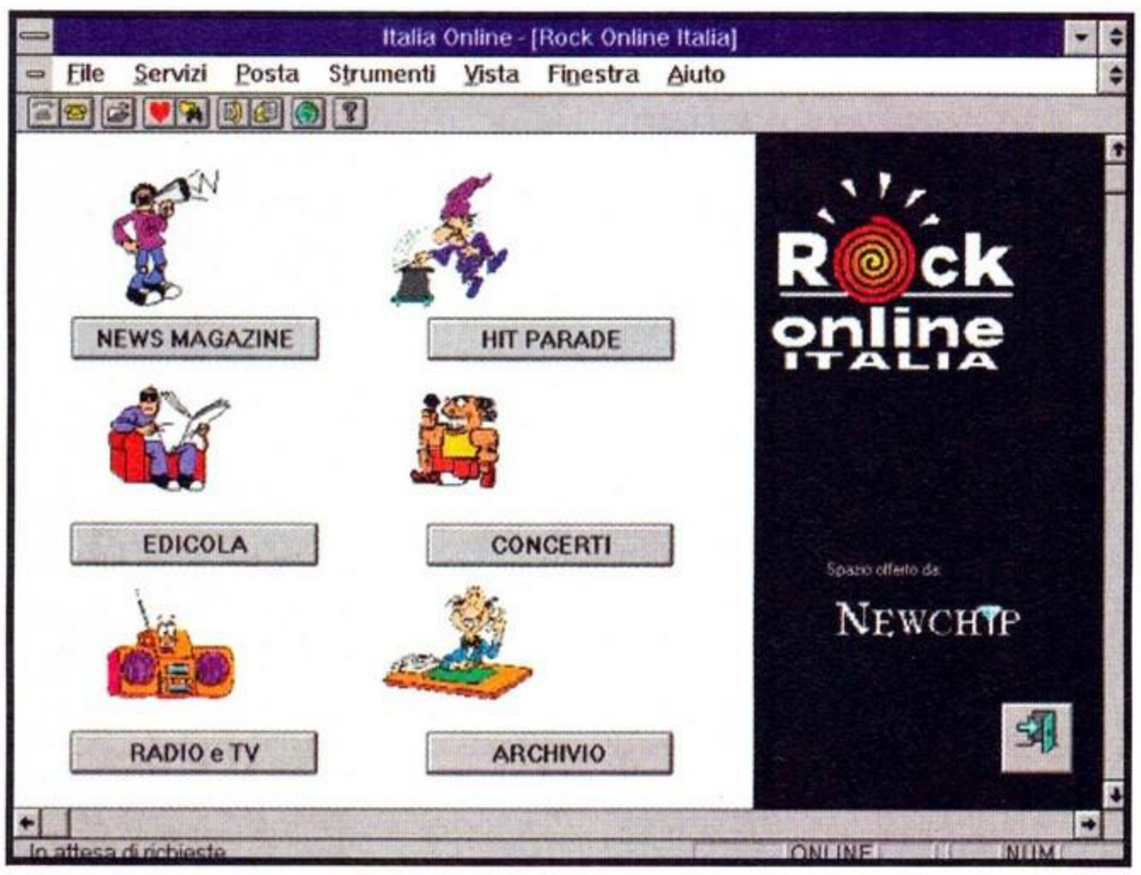
Il Cyberspazio di Internet da oggi è più affollato. E' infatti nata, per la gioia di tutti i musicofili, una banca dati interamente dedicata alla musica rock...



CI ASPETTA UN GRANDE 1996

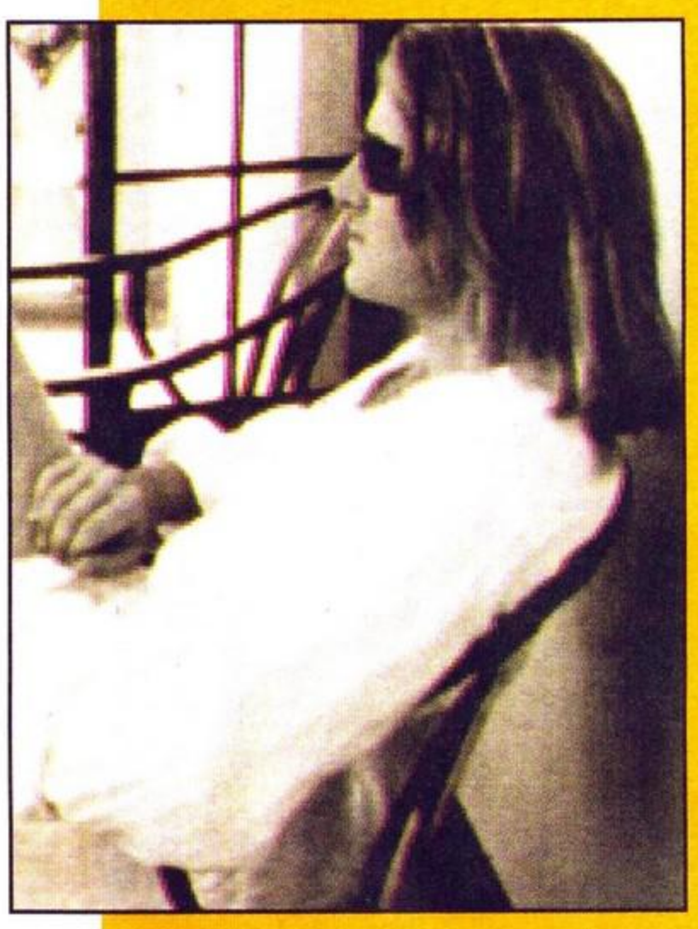
Ci aspetta un grande 1996. L'augurio, ovviamente è rivolto a tutti, anche se noi di Rock Online siamo già certi che - almeno per noi - sarà un grande anno. Perché? Perché il numero di "netsurfer" che vengono a visitarci ogni giorno (all'indirizzo http://www.iol.it - bottone musica) sale vertiginosamente. Sarà perché da noi ci sono sempre notizie freschissime su tutti i generi musicali (dal rock al rap, dal metal alla musica italiana), sarà perché trovano le date dei concerti, i segreti dell'ambiente e la rassegna di tuttii giornali musicali esteri... insomma, sarà perché siamo i "numeri uno" del rock in italiano su Internet o più modestamente perché ci mettiamo l'anima nel fare questo servizio (COMPLETAMENTE GRATUITO) ma i risultati si vedono. E alla grande. Sempre di più sono gli artisti che ci chiedono di collaborare, che ci inviano auguri o che semplicemete chiedono notizie su come apparire su Rock Online. E noi? Noi, per il '96, stiamo preparadando grandi cose: incontri con le rockstar via Internet, nuovi servizi per i "netsurfer", CD-Rom dedicat alla musica e... molto altro ancora. Venite a trovarci (ovviamente Online) e saprete tutto.
BUON ANNO!!!





Da Microsoft un'enciclopedia rock interattiva su CD-ROM

E' arrivata anche in Italia l'enciclopedia interattiva in CD-ROM "Music Central '96" realizzata dalla Microsoft.
Il CD-ROM, inserito nella linea di prodotti Microsoft Home, è un'opera monumentale che ripercorre la storia della musica popolare - folk, blues, gospel, soul, jazz, rock, pop (con esclusione della classica) - dagli inizi del secolo attraverso un elenco di oltre 80.000 album (per ognuno dei quali sono elencate le canzoni incluse, i musicisti partecipanti alle registrazioni e altre informazioni). Le funzioni di ipertesto consentono naturalmente di incrociare in infinite combinazioni i dati contenuti nel supporto, relativi ad oltre 8.000 autori e a più di 100.000 artisti: a ciascuno di questi è possibile risalire, ad esempio, partendo dalla nazionalità, dal nome di battesimo, dal genere musicale, ecc. Il contenuto multimediale di "Music Central '96" comprende porzioni audio di una cinquantina di brani musicali, oltre 2.000 fotografie di artisti, immagini delle copertine degli album, schede biografiche, recensioni (più di 5.000) e oltre 30 minuti di videoclip, in parte materiale d'archivio storico. La funzione "Add to List" permette di archiviare le informazioni relative raccolte , di stamparle o di trasferirle su un comune programma di elaborazione testi. Una delle opzioni più interessanti offerte dal programma riguarda inoltre la possibilità di aggiornare mensilmente il contenuto dell'enciclopedia, grazie ad una funzione di collegamento on-line ai siti musicali contenuti nel Microsoft Network: quest'ultimo servizio consente inoltre di partecipare a forum e chat lines di argomento musicale, di entrare in contatto con altri appassionati di determinati artisti o generi musicali e di effettuare acquisti di dischi on-line. "Music Central '96" è disponibile solo in lingua inglese (e dunque riporta un numero molto limitiato di informazioni realtive alla musica italiana) ed è in vendita ad un prezzo di circa 90.000 lire; per il momento in circolazione c'è solo la versione Windows, mentre la versione Macintosh dovrebbe arrivare tra poco.

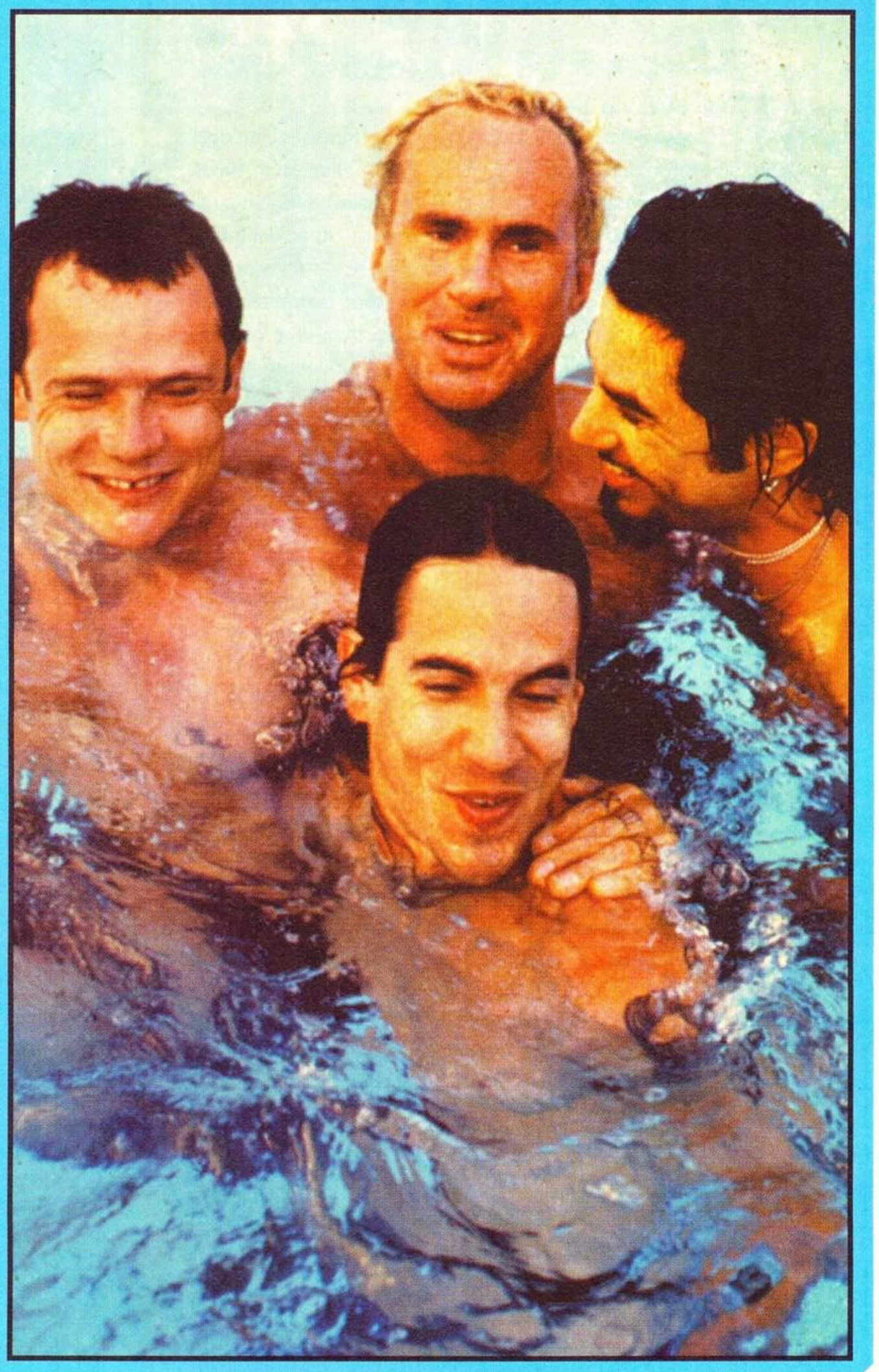


L'ultima mania delle rockstar? Fare colonne sonore per videogiochi

A dimostrazione dei legami sempre più intimi fra musica e videogames aperti dalla multimedialità e dallo sviluppo di software interattivi sempre più sofisticati, artisti ed etichette discografiche cominciano a guardare con interesse crescente alla possibilità di realizzare vere e proprie colonne sonore destinate a fare da commento musicale ai più popolari videogiochi sul mercato. Tra i più recenti esempi del connubio fra industria musicale e case produttrici di giochi interattivi spicca la colonna sonora realizzata dalla Rhino Records per "Fox Hunt", un videogame in "full motion" a metà fra il thriller e il comedy interpretato da attori in carne ed ossa (fra cui Rob Lowe e l'ex 007 George Lazenby) e nel quale i brani musicali vengono utilizzati come indizi per risolvere il caso. Sia la colonna sonora che il gioco (disponibile in versione CD-ROM per PC e Macintosh, così come per piattaforme Sony Playstation e Sega Saturn) saranno disponibili sul mercato USA da fine gennaio. La soundtrack contiene 12 canzoni acquisite su licenza da diverse etichette discografiche, e vede la partecipazione di gruppi come Faith No More ("Ricochet"), Butthole Surfers ("The Colored FBI Guy"), Violent Femmes ("Life Is An Adventure"), Dick Dale & His Del-Tones ("The Wedge") e Sugar Hill Gang ("Rapper's Delight").
Rhino e Capcom, la società che produce il videogame, stanno realizzando anche una confezione speciale in edizione limitata contenente tanto il CD audio che il CD-ROM.

40 ANNI DI ROCK IN UN CD-ROM PER PROFESSIONISTI

Informazioni incrociate su 800.000 registrazioni, 100.000 autori, 90.000 artisti, 30.000 editori e 10.000 produttori, 9.000 arrangiatori, 6.000 etichette e 300 generi musicali, più 62.000 classifiche di vendita e 7.000 biografie/recensioni: è quanto promette il CD-ROM "ROCKnROM", realizzato da Mike Wadleigh, il famoso regista di "Woodstock", e pubblicato in versione PC da Penguin Electronic (la versione Macintosh sarà disponibile entro breve tempo). L'imponente database, che copre quarant'anni di musica popolare, riporta ufficialmente ben 500 milioni di fatti e di notizie, ognuno dei quali è correlato a numerosissimi altri eventi e informazioni, in un gioco di riferimenti e combinazioni praticamente infinito che ha lo scopo di sottolineare le infinite relazioni cicliche che compongono il mondo musicale, dalla scrittura di una canzone allo suo sfruttamento editoriale, dalla sua registrazione da parte di uno o più artisti alla realizzazione di un disco e al suo maggiore o minore successo sul mercato: iniziando l'esplorazione a partire dalla biografia di un artista, ad esempio, si possono ricavare le informazioni relative a tutte le canzoni interpretate, agli autori e agli editori di ogni singolo brano, ai musicisti che hanno partecipato alle registrazioni, alle etichette per cui lo stesso artista ha inciso, alle posizioni che ogni singolo e ogni album hanno raggiunto nelle classifiche di vendita (tra i principali fornitori di informazioni per il progetto figurano il settimanale specializzato americano Billboard e l'organizzazione britannica degli autori ed editori Mechanical Copyright Protection Society). A causa dell'enorme quantità di dati contenuta (testi, grafica, più 300 fotografie) "ROCKnROM" non contiene materiale audio né video e ha un prezzo di vendita decisamente elevato. La prima versione del prodotto, destinata ad operatori professionali (case discografiche, editori musicali, emittenti radio, giornalisti, rivenditori, agenzie, biblioteche, ecc,) costa 1.500 dollari: per questa cifra l'acquirente ottiene il disco iniziale più tre aggiornamenti trimestrali. Sono in programma edizioni speciali del prodotto dedicate a generi musicali specifici (per le quali è prevista l'inclusione di materiale audio e video) e sono allo studio versioni destinate al mercato "consumer" e alla trasmissione online.

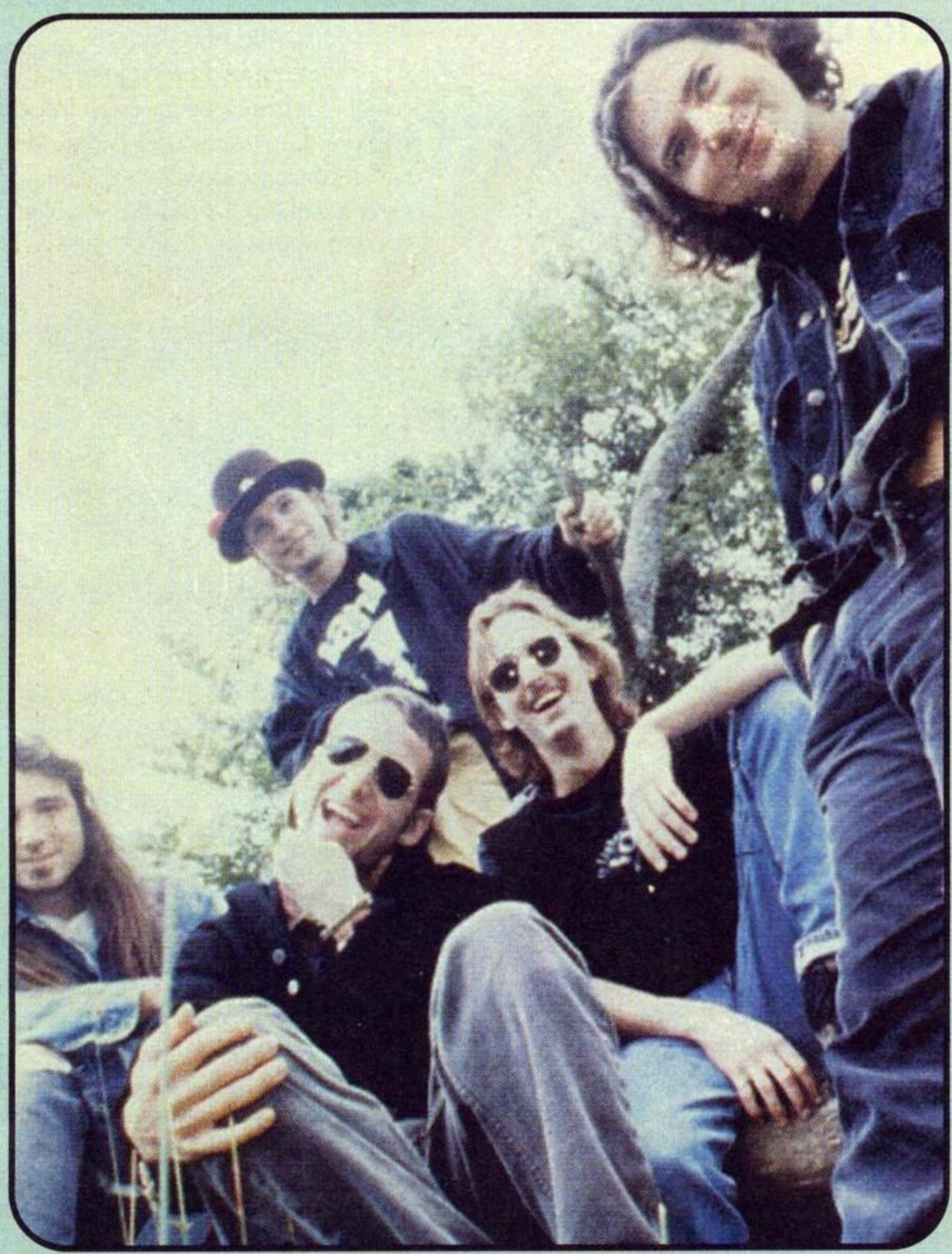


ARRIVA ANCHE IL VIDEO CD PLUS

Un altro formato si aggiunge al panorama già sovraffollato dei nuovi prodotti multimediali a contenuto musicale: si tratta del Video CD Plus, un'estensione del suporto Video CD sviluppata dalla britannica OmniMedia, che combina video a pieno schermo (in base alle specifiche MPEG-1, che garantiscono una qualità di immagine equivalente a quella di una trasmissione televisiva) con un potenziamento degli elementi interattivi e dei contenuti musicali del prodotto (tracce audio digitali secondo lo standard "Red Book" fissato per il compact disc).

Punto di forza della tecnologia è la possibilità di accedere al programma video in qualità MPEG-1 senza dovere integrare il computer domestico con apposite schede di espansione e hardware aggiuntivo; per potenziare il contenuto "dinamico" delle informazioni contenute nel supporto, il Video CD Plus prevede inoltre per gli utenti dotati di modem e di browser Netscape di collegarsi online a specifici siti musicali disponibili sul World Wide Web.

La stessa OmniMedia ha appena pubblicato in Inghilterra il primo titolo in formato Video CD Plus, un'antologia intitolata "Ultimate Video Juke-Box" che contiene 10 video musicali completi acquisiti in licenza da differenti etichette discografidhe e che prevede un "link" online ai siti Internet dedicati agli artisti protagonisti della raccolta (il prezzo al pubblico del titolo è di 18 sterline).



SONY MUSIC E VISA ALLEATI SU INTERNET

Sony Music si è alleata con Visa, leader mondiale nel settore delle carte di credito, per allestire un nuovo sito Web denominato Sony Station, che opererà dall'aprile 1996 incorporando i servizi on-line che la Sony gestisce attualmente su Internet. Sony Station ingloberà tutti i servzi tradizionali offerti dai siti musicali presenti sul World Wide Web, consentendo agli utilizzatori di accedere a clip di brani audio tratti dal repertorio Sony Music e ad informazioni relative agli artisti dell'etichetta, di partecipare a forum di argomento musicale e di acquistare merchandising direttamente in rete, utilizzando come forma di pagamento le carte di credito Visa. Un'altra sezione del servizio on-line permetterà agli utenti di accedere a pagamento a versioni on-line di computer games in commercio o creati appositamente dalla divisione interattiva della Sony.

AMIGA A AMIGA

COALA

GRANDIOSO

E' dai tempi di Thunderhawk che il nostro Amiga non si trasformava in un potente elicottero da guerra. Se siete in crisi di astinenza da simulatori di combattimento aereo, precipitatevi nel vostro negozio di fiducia!

Il Bitfusion sono un team di produzione software noto in Inghilterra soprattutto per le loro produzioni e dimostrazioni di realtà virtuale basate su piattaforma Amiga. Forse non lo sapete, ma il Navigator è un software che permette di navigare attraverso mondi virtuali, e rappresenta uno dei sistemi più potenti e a buon mercato disponibili al momento, grazie anche al basso costo di interfacciamento con i sistemi televisivi delle macchine Amiga.

La Empire ha avuto la splendida idea di utilizzare questo engine grafico 3d per costruire un simulatore di combattimento aereo, ed il risultato è Coala.

Dopo l'introduzione - una sapiente miscela di immagini renderizzate e sequenze grafiche 3D in tempo reale - che ci mostra alcune tipiche situazioni di combattimento tra velivoli e automezzi, arriverete al menù principale, dal quale è possibile configurare completamente il gioco.

Cominciamo dicendo che i ragazzi della Empire non leggono i giornali, visto che la guerra fredda è finita da un pezzo, i muri sono caduti, ma nel loro gioco il confronto è tra mezzi da combattimento di un non precisato EST e di un non meglio identificato OVEST. Ammettiamo che è molto poco divertente combattere contro paesi del terzo mondo che dispongono a mala pena di fucili mitragliatori AK-47, e che, simulare raid di bombardamento in Bosnia, è controproducente da un punto di vista pubblicitario; questo a parer nostro giustifica solo parzialmente la scelta di ambientare i combattimenti tra Nato e Patto di Varsavia (seppur questo non sia mai ammesso ufficialmente).

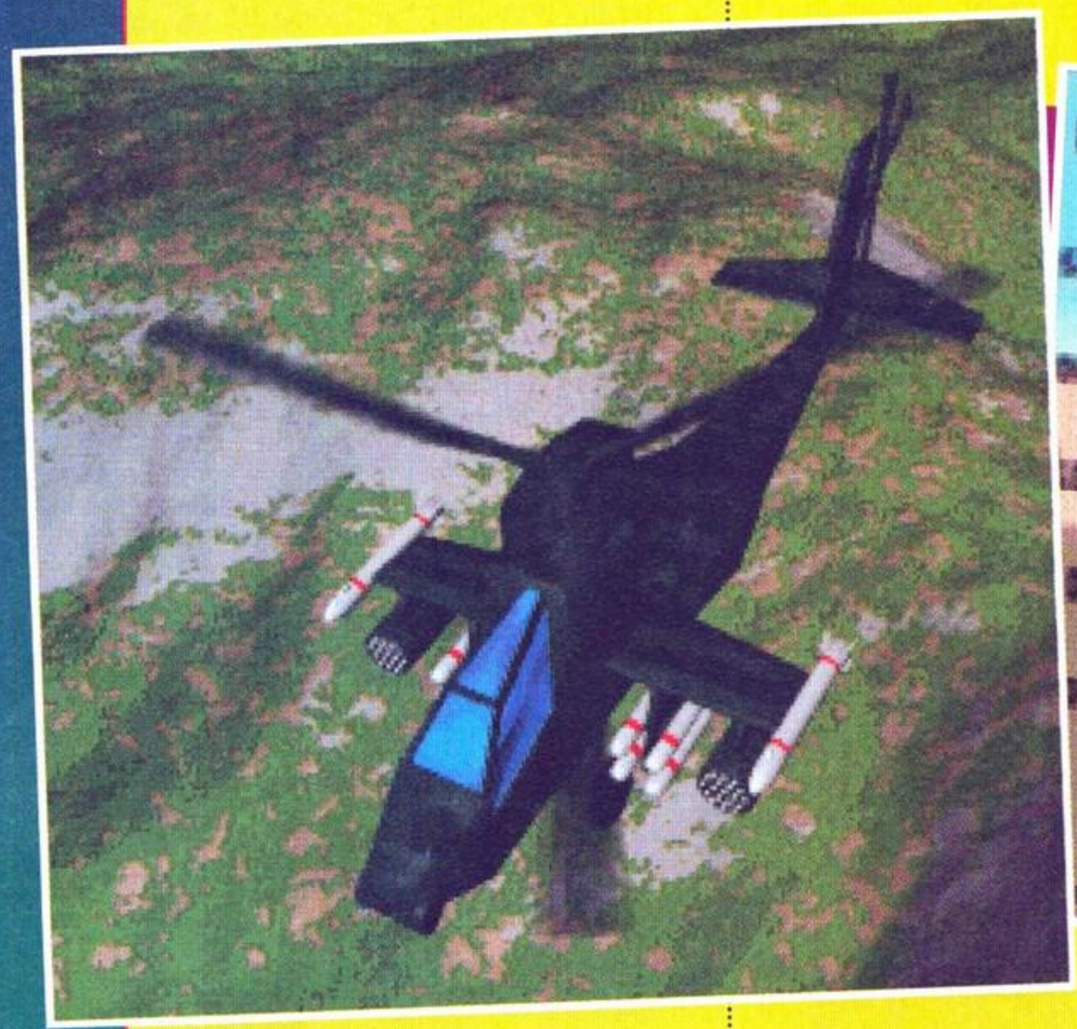
Infranta però senza troppi rimpianti la presunta pacificazione dell'emisfero boreale, vi troverete a dover scegliere tra quattro elicotteri da combattimento. Due di chiara costruzione statunitense e due di fabbricazione ex-sovietica: si tratta in particolare dell'arcinoto AH-64A APACHE (pronuncia 'apaci'), di un velocissimo semi-prototipo di elicottero monoposto AH-88 COALA (da qui il nome del gioco) e di due vecchie conoscenze di coloro che frequentano il mercatino dell'usato dei mezzi da combattimento dell'ex URSS: il MI-3D HIND e il MI-28 HAVOC, due vere belve da guerra con la stella rossa sul fianco. A

Questo sono i mezzi aerei e terrestri che potrete incontrare giocando a Coala. Tra parentesi sono indicate le forze che li hanno in dotazione.

Audi 80 (Civili)
Furgone Lada (Est)
Furgone Ford (ONU, Ovest)
Cingolato BTR (Croce Rossa, Est)
Corazzato M-113 (ONU, Croce Rossa, Ovest)
Unità Antiaerea Mobile ZSU 200 (Est)
Unità Antiaerea Mobile PRTL (Ovest)
Carro Armato T-72 (Est)
Carro Armato L1V Leopard (Ovest)
Elicottero da trasporto MI-14 Haze (Est)
Elicottero da trasporto CH-47 Chinook (Ovest)
Elicottero d'attacco KA-41 Hokum (Est)
Elicottero d'attacco AH-41 Cobra (Ovest)
Aereo da ricognizione SU-25 Frogfoot (Est)
Aereo da ricognizione A-10 Warthog (Ovest)
Caccia EuroFighter (ONU)
Caccia F-16 Falcon (ONU)
Caccia F-117 Stealth Fighter (Ovest)
Caccia Mig-27 Floger (Est)
Caccia F-15 Eagle (Ovest)

Quattro teatri di guerra dove scatenare la furia del vostro elicottero da combattimento!

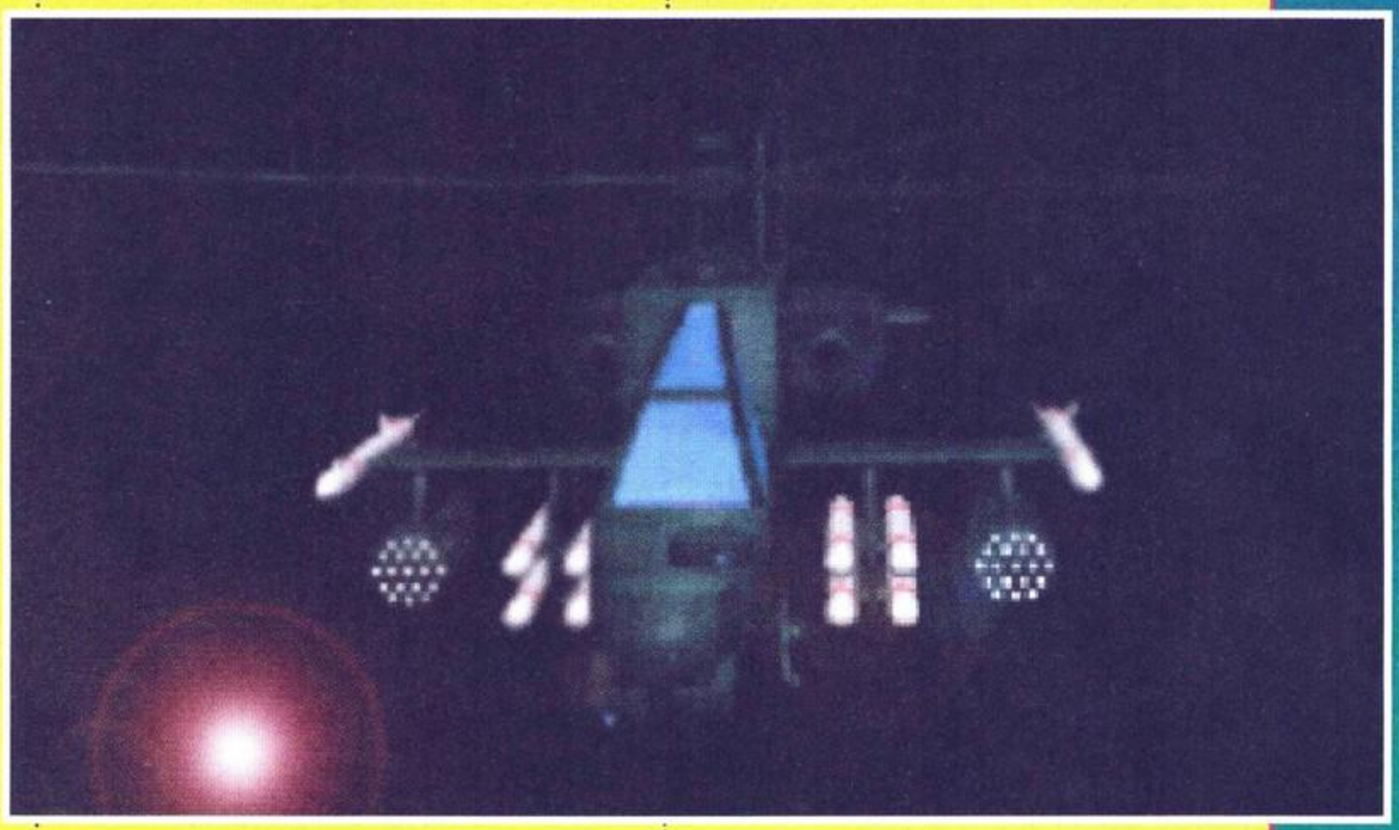
seconda dell'elicottero scelto, le missioni si configurano ponendovi da una parte o dall'altra dello schieramento (EST o OVEST).
I teatri di guerra possibili sono quattro: Europa dell'Ovest (caratterizzata da un tipico paesaggio centro-europeo costituito da foreste, cittadine, fiumi e strade), Medio Oriente (territorio desertico e pianeggiante: molto caldo e pochi posti per nascondersi), Centro America (costituito da jungla, palme, villaggi e antichi templi precolombiani) e Antartide (immense distese di ghiacci e pochissime costruzioni).
Potrete poi scegliere tra vari tipi di scenario: quello pacifico, quello di guerra totale, la singola battaglia, quello offensivo, quello difensivo, quello casuale e quello personalizzato. Per i tre scenari principali (battaglia, offesa e difesa) sono infine disponibili circa 10 missioni predefinite che vi terranno impegnati a lungo.
Come se non bastasse potrete giocare il tutto in quattro diverse fasi temporali: alba, giorno, tramonto e notte.
Il vostro armamento è composto dalle armi più avanzate e micidiali disponibili sul "mercato", ma a differenza di molti altri prodotti non potrete personalizzare a piacimento il vostro armamento, ma per ciascun elicottero dovrete scegliere tra tre configurazioni già impostate.
Questo evita il noioso compito di dover caricare manualmente i singoli armamenti, ma ovviamente non lascia completa libertà al giocatore. Come al solito non mancano i missili a guida laser, quelli aria-aria, i terra-aria e l'immancabile mitragliatrice mobile che potrete utilizzare per fare strage di mezzi leggeri e di innocui oggetti di sfondo (alberi, etc...).
Ovviamente durante il gioco potrete scegliere tra numerosi "punti di vista" del vostro elicottero, mettere una telecamera sul dorso dei vostri missili, e tenere sotto controllo gli obbiettivi. Inoltre avrete la possibilità di accedere in ogni momento al computer di bordo, che fornisce informazioni di ogni genere sullo stato della vostra missione, e vi mette a disposizione un database delle armi con tutte le loro caratteristiche, una visione satellitare dell'area



Potrete sforacchiare allegramente delle Audi 80 incautamente parcheggiate

di battaglia, e un radar a risoluzione programmabile.
Le unità mobili che vagano per lo scenario virtuale di Coala sono numerosissime, e vanno dalle Audi-80 civili, che potrete allegramente sforacchiare con la vostra mitragliatrice passando a volo radente sulle strade principali, ai furgonati da trasporto Ford, dai cingolati M-113, alle temibili unità antiaeree mobili ZSU (rese famose dal gioco Desert Strike), e dal mitico F117 Stealth fino allo sperimentale EuroFighter.
Come abbiamo già detto, le forze in campo solitamente sono due, ma non manca una discreta presenza di mezzi civili e di soccorso (che teoricamente non andrebbero polverizzati) e gli immancabili quanto bersagliati mezzi ONU, caratterizzati dai classici cingolati bianchi con la scritta "UN", e dai vari furgoni, elicotteri di trasporto e F-16 tutti color latte e tutti regolarmente crivellati dal fuoco incrociato delle parti in guerra.
Del gioco esistono due versioni: una AGA e una ECS. La prima va utilizzata su Amiga 1200 e Amiga 4000, mentre per utilizzare la seconda è necessaria perlomeno una macchina prodotta di serie con il Kickstart 2.0, ossia un Amiga 500+, un Amiga 600 o un Amiga 3000. La velocità del motore tridimensionale non è eccessiva, e con un numero di dettagli elevato si è rivelato spesso fin troppo lento su un Amiga 1200 "liscio".
Fortunatamente è ampiamente personalizzabile sia la quantità di dettagli che devono essere inseriti nel "mondo virtuale", sia il clipping (ossia la distanza a cui devono essere visualizzati gli oggetti) e sia la frequenza di rinfresco dello schermo, e questo permette un discreto aumento della velocità del gioco. Inoltre grazie al fatto che entrambe le versioni sono vendute congiuntamente (il primo disco è in comune, mentre troverete un disco "2" per la versione AGA e uno per quella ECS), anche su un 1200 potrete utilizzare la versione ECS, che, seppur un poco spoglia, nelle fasi combattimento si è dimostrata leggermente più veloce.
Ovviamente il prodotto è installabile su Hard Disk, ma per utilizzare Coala al pieno delle sue possibilità è comunque necessario un processore a partire dal 68030 in su e una espansione di memoria FAST, e garantiamo che sul nostro Amiga 4000/40 (68040 a 25 Mhz) il gioco è davvero spettacolare e divertentissimo.

Fabrizio Farenga



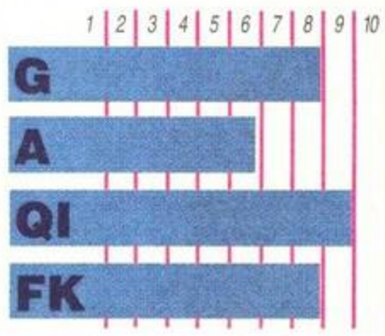
COALA

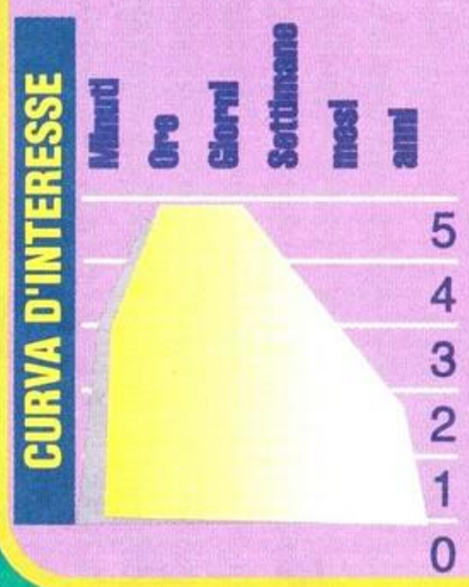
Genere: Simulatore di volo
Casa: Empire
Sviluppatore: Bitfusion

AMIGA

Per giocare alla grande è consigliato perlomeno un Amiga 1200 con 68030 e 2Mb di Fast, ma anche con macchine molto più "povere" è possibile divertirsi a lungo. Le due versioni A600 e A1200 sono vendute insieme (il primo disco è in comune).

K VOTO 930





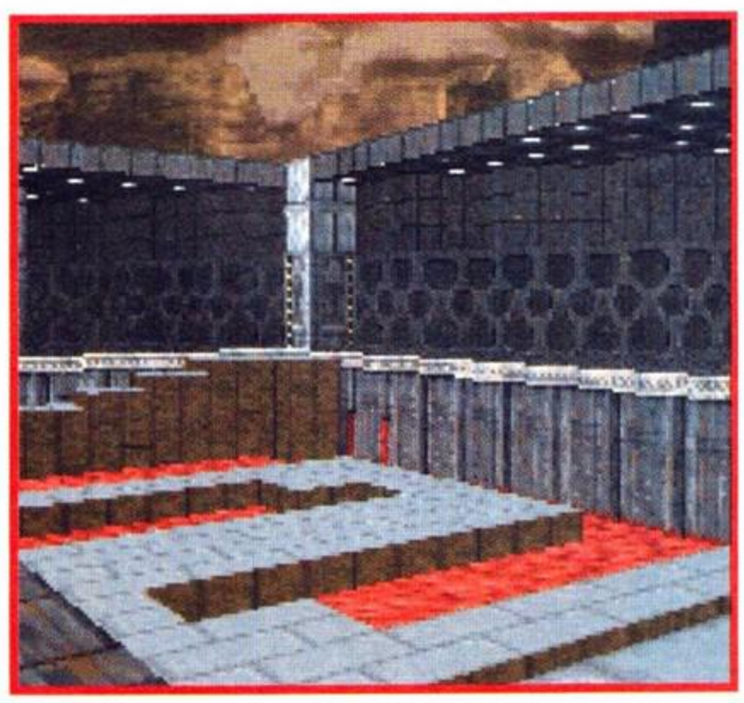
NEWS

AMIGA NEWS

FINO ALL'ULTIMO RESPIRO

Non stiamo parlando della conversione dell'omonimo film di Truffaut, ma di BreathLess, l'ultimo Doom per Amiga a cui stanno lavorando i giovani talenti della Fields Of Vison. La demo che abbiamo provato sul nostro Amiga 4000/40 era realmente la "cosa" più veloce mai vista dai nostri occhi, perlomeno quando parliamo di texture 3D su Amiga. Ovviamente è probabile che la maggioranza degli utenti lo utilizzerà su un Amiga 1200, ma riducendo le dimensioni della finestra di gioco e aumentando le dimensioni dei singoli pixel, anche coloro che non dispongono di espansione di memoria e/o scheda acceleratrice (ma cosa state aspettando?) potranno impegnarsi in avvincenti partite. Sicuramente Gloom e Alien Breed 3D hanno molto da imparare da BreathLess, che si preannuncia essere un vero Hit del 1996. In preparazione esclusivamente per Amiga dotati di ChipSet AGA, ossia A1200, A4000 e CD32 implementa uno schermo di gioco fino a 320x200 pixel REALI, pavimenti, soffitti, porte, ascensori, effetto nebbia, texture animate, fonti di luce, fondale esterno, nemici renderizzati e modalità di link tra due computer. Quasi dimenticavamo: mentre stavamo testando la demo (disponibile per tutti su Internet) eravamo collegati ad una BBs in perfetto multitasking! Esiste perfino una pagina World Wide Web dedicata a questo gioiello, e se avete accesso, non esitate a consultarla:

http://www.maxonline.it/html/fov/fov.html



GAMETEK ANNUNCIA SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Ma l'ormai famosa conversione per PC di questo splendido Coin-op non è stata pubblicata già diversi mesi addietro? Certo, ma noi stiamo parlando della versione per Amiga 1200 e Amiga 4000, che a dispetto di quei carnefici della US GOLD (spero non abbiate avuto la sfortuna di giocare a Super Street Fighter 2) hanno deciso di convertire per tutti i sistemi Amiga dotati di grafica a 256 quella che può considerarsi una delle migliori conversioni di tutti i tempi. Le premesse sono ottime, ora non resta che aspettare, ma già dalle prime foto si prannuncia una versione che farà saltare sulla propria sedia più di un possessore di Amiga 1200. Personaggi giganteschi, 256 colori "sparati sullo schermo", musica da CD (perlomeno su CD32) e tanto altro ancora non mancherà al titolo più atteso per il 1996.

ZIP DRIVE PER AMIGA DA HISOFT

Probabilmente avrete già sentito parlare dei drive Zip della statunitense IOMega, una delle case produttrici di dispositivi di memorizzazione di massa più prolifica di tutto il Nord America.
In pratica si tratta un piccolo drive che, collegandosi al vostro computer, permette di utilizzare dei particolari dischetti da 100 Mb come se si trattasse di normali floppy da 1,4 Megabyte. Ovviamente questi dischetti non costano 1.000 lire, ma circa 40 volte tanto; in compenso hanno una capienza 70-80 volte superiore, e questo li rende utili soprattutto per il trasporto dati e i backup degli Hard Disk. Ebbene, questi nuovi drive da 100 megabyte, sono adesso disponibili anche in versione Amiga SCSI, oltre che per PC e Macintosh. In realtà utilizzando una normale interfaccia SCSI già era possibile lo sfruttamento degli Zip Drive, ma ora la britannica HiSoft ha realizzato e distribuito anche quel poco software che era necessario per sfruttare al meglio le loro capacità. Il costo che comprende lettore e software Amiga si aggira sulle 500.000 lire.

LA "CARTUCCIA" DEL 1200

Sicuramente tutti gli smanettoni ricorderanno i tempi felici in cui con il fido Amiga 500 e la cartuccia Action Replay della Datel Electronics si passavano intere giornate ad aprire i videogiochi per "rubare" immagini, musiche e quant'altro fosse possibile. Oggi il mitico A500 è stato sostituito da un fiammante Amiga 1200 con Hard Disk, ma la vecchia cartridge è ormai inutilizzabile, poiché non fisicamente collegabile con la nuova generazione di computer Amiga.
Bene, la Datel Direct (il nome vi ricorda qualcosa ?) ha messo in commercio la Action Replay Pro per Amiga 1200. Questo accessorio, dal costo approssimativo di 160.000 lire si connette alla porta interna dell'A1200 (la botola sotto la tastiera per intenderci) e, per mezzo di un "filocomando", vi mette a disposizione il classico tasto di "freeze". Le sue caratteristiche ricalcano al 100% quelle della Action replay III per Amiga 500, e ad esse vanno aggiunte, tra le altre, il supporto della grafica AGA, del microprocessore 68020, delle espansioni di memoria e dell'Hard Disk. Tutto questo lo rende un prodotto decisamente appetibile per tutti coloro che hanno un A1200 e... "tanta voglia di esplorare"!

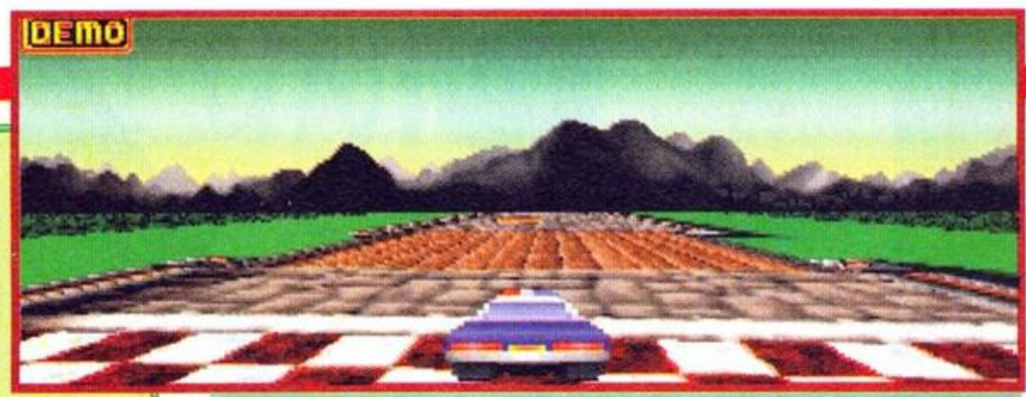
Datel Direct

Govan Road,
Fenton Industrial Estate,
Fenton, Stoke-On-Trent,
St4 2RS, INGHILTERRA

Tel: 0044/1782/744707
Fax: 0044/1782/744292

JOYPAD PER TUTTI I GUSTI

Finalmente anche tra gli Amighisti dilaga la mania dei JoyPad. Riposto in soffitta il buon vecchio joystick con un singolo tasto, sono sempre di più i possessori di Amiga che adottano un JoyPad per il loro computer. La vera svolta risale alla presentazione dell'Amiga CD32, quando per la prima volta, la Commodore decise di fornire le specifiche ufficiali per un dispositivo di controllo da collegare alla porta Joystick di un qualsiasi computer della serie Amiga, dall'A1000 all'A4000. Il risultato, come tutti sappiamo, è la possibilità di gestire quattro direzioni più sette tasti, indipendenti e tutti a portata di dito. Come prevedibile, ormai molti prodotti, anche se non specifici per Amiga CD32 permettono di selezionare il JoyPad come dispositivo di controllo, e questa buona abitudine si sta allargando a macchia d'olio. Attualmente sul mercato esistono numerosi modelli, tra i quali spicca l'ultima versione del Competition Pro, un vero gioiello della tecnologia: microswitch per le direzioni, tasti a risposta rapida, autofire e slow motion. Un accessorio da affiancare al vostro Amiga per far morire d'invidia il più smaliziato utilizzatore di console. Ovviamente i JoyPad possono essere usati anche con i giochi che non li supportano direttamente, utilizzando però solo le quattro direzioni e il tasto rosso (secondo lo standard CD32).



DAYTONA PER AMIGA!

Non è vero, stavamo solo scherzando, ma speriamo di aver avuto la vostra attenzione: non si tratta della conversione del Coin-Op capolavoro della Sega (per il quale il sottoscritto ha speso i guadagni di una vita in sala-giochi), ma di XTreme Racing, l'ultimo prodotto della semi-sconosciuta Silltunna Software. A quanto pare il texture Mapping su Amiga sta diventando una mania (a questo proposito leggete la news sulla Blizzard 1260) e mancava all'appello un bel gioco di corse tridimensionale. XTreme Racing si propone di eliminare questa lacuna, proponendosi come un misto tra l'intramontabile Lotus Turbo Challenge e Virtual Karting (recensito, tra l'altro, in questo stesso numero). Tra le specifiche del prodotto troviamo:

- Texture Mapping a 256 colori fino a 320x256 reali
- Fino a 4 giocatori CONTEMPORANEAMENTE sullo stesso computer!
- Possibilità di collegare due computer (fino a 8 giocatori!).
- Otto differenti automobili.
- Decine di armi, tantissimi tracciati e molto altro ancora.

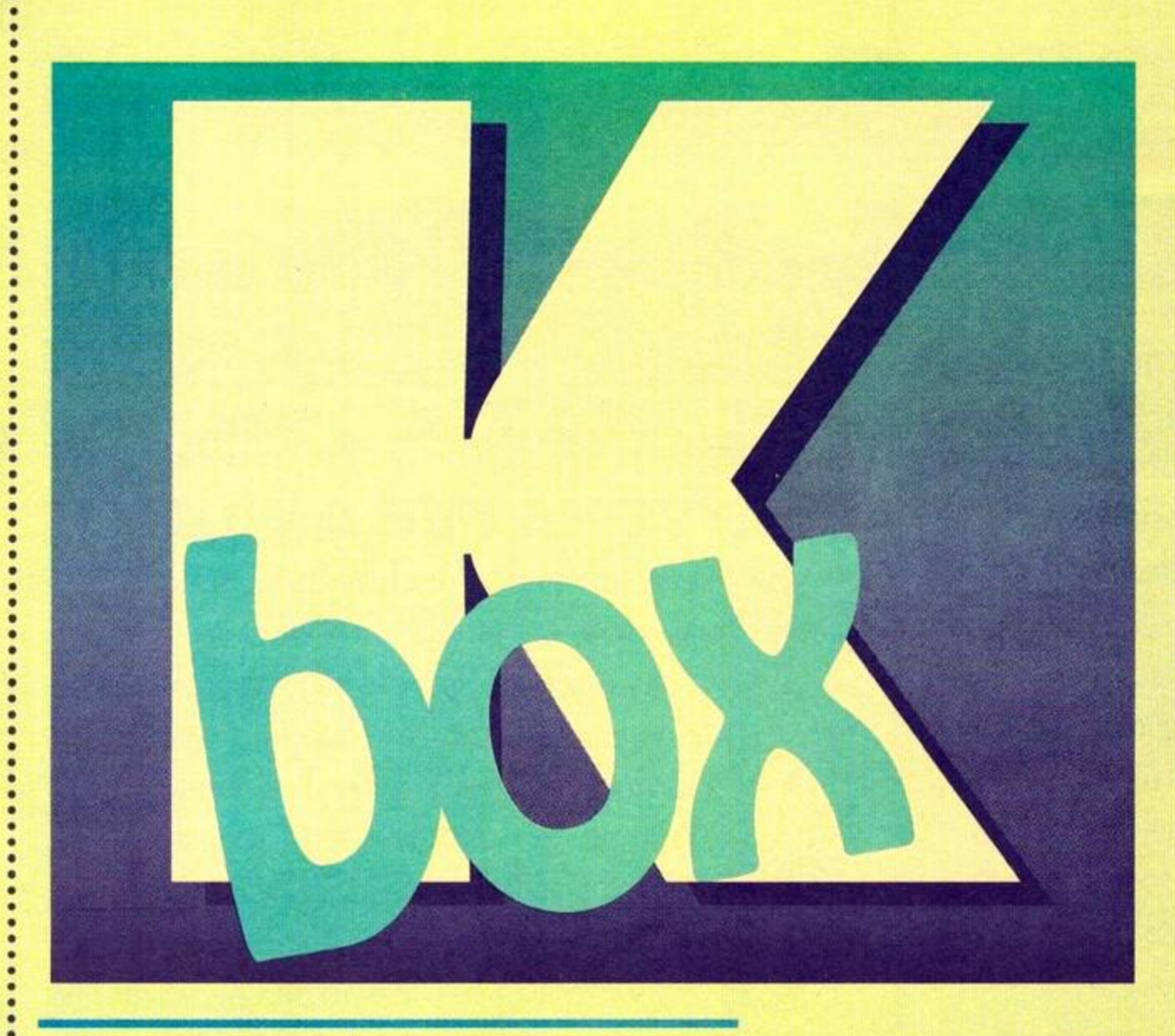
XTreme Racing dovrebbe vedere la luce nei primi mesi del 1996 e sarà pubblicato sotto l'etichetta Black Magic (gli stessi di Gloom).
Per ulteriori informazioni, è possibile contattate via E-Mail Alex Amsel, responsabile del progetto: alex@teeth.demon.co.uk

ESCE LA BLIZZARD 1260

Possedete un Amiga 1200? Siete stanchi di sentirvi umiliati dai possessori di Amiga 4000 o di PC Pentium? Non ne potete più di giocare a Gloom, o a Frontier con il minimo dei dettagli? Volete spremere Real 3D senza dover bere litri di caffè durante il rendering di un'immagine?
Bene, sappiate che avete qualcuno che pensa anche a voi. La tedesca Phase 5 ha iniziato la distribuzione della scheda acceleratrice per Amiga 1200 chiamata "Blizzard 1260". I più esperti tra di voi dovrebbero aver già capito di cosa si tratta, ma per tutti gli altri diremo che la 1260 è una scheda che trasforma il vostro A1200 in una belva da 60 milioni di istruzioni per secondo. In pratica grazie ad un potentissimo Motorola 68060 a 50Mhz, e ad un opzionale controller SCSI-2 da 10Mb al secondo, potrete guardare dall'alto in basso un comune mortale possessore di Amiga 4000 con 68040. Non dimentichiamo poi che la Blizzard 1260 può ospitare on-board fino a 128Mb di RAM (centoventotto megabyte!), che sono abbastanza per ogni tipo di applicazione. Il prezzo, come immaginabile, sfiora il milione e seicentomila lire ma tenete presente che acquistando questo gioiellino, sarete uno dei pochi possessori al mondo di un computer dotato di micro 68060, visto che nemmeno i Macintosh implementano questo mostro della tecnologia. Ricordate che un Amiga 1200 equipaggiato con una Blizzard 1260 è "solamente" 45 volte più veloce di un comune A1200, e 3 volte un Amiga 4000/40; pensateci prima di scrivere la vostra lettera a Babbo Natale.

Tutti in Pole Position

In questi ultimi mesi la società britannica Ascon sta bombardando di pubblicità numerose riviste inglesi, mostrando alcune immagini del suo ultimo prodotto: "Pole Position Formula One Team Manager". In questo gioco, ufficialmente riconosciuto dalla Fuji Television, cioè da colei che detiene i diritti sul mondiale di Formula 1, non impersonerete il solito Schumacher della situazione, ma vi trasformerete in un novello Briatore. In pratica sarà vostro compito mandare avanti sotto ogni aspetto un team di F1, tenendo sotto controllo contratti, pubbliche relazioni, investimenti, progettazione delle vetture e così via. Non mancano ovviamente le sessioni di gara, durante le quali oltre ad osservare il comportamento in pista del vostro bolide, potrete tenere sotto controllo un numero impressionante di parametri, comunicare con il vostro pilota, e gestire i tecnici dei box. Ne sapremo di più sui prossimi numeri!



Come tutti gli anni per festeggiare il capodanno abbiamo buttato giù dalla finestra la prima cosa vecchia e inutile che ci è capitata tra le mani: era il caro buon vecchio Cyber Master, che non l'ha presa per niente bene!

MA I GIOCHI CHI LI GUARDA?

Carissima Silvia,
tralascio come sempre i complimenti di rito, sei bravissima, e passo subito al punto saliente della mia lettera.
Come la maggior parte degli appassionati di videogiochi non mi limito a acquistare una sola rivista di settore, nella fattispecie la vostra, ma sento il bisogno irrefrenabile di spendere tutta la mia misera paghetta in altre testate che trattano la complessa materia videoludica. Ora, la mia domanda è la seguente, mi capita spesso, sfogliando le pagine delle recensioni, di trovare voti in contrasto tra una testata e l'altra, con riferimento ad uno stesso gioco, ma spesso queste differenze sono così pronunciate da essere incomprensibili.
Come può essere che per due testate Phantasmagoria meriti un voto vicino a 900 e per un'altra sia una ciofeca da poco più di 500? Capisco che il voto è una cosa soggettiva ma se un gioco è generalmente bello potrà apparire al massimo mediocre, così come un gioco brutto non potrà mai diventare un capolavoro immortale.
Non è che spesso le recensioni vengono fatto un po' troppo superficialmente?
Un grande Baciotto
Luca Fremiti - Pistoia

Simpaticissimo Luca, è vero, mi è capitato di leggere questa grande differenza a proposito del giudizio di Phantasmagoria, ma la cosa non mi stupisce più di tanto!
Infatti si tratta proprio di una di quelle categorie di videogiochi in cui le opinioni possono essere anche molto discordanti.
Si tratta di film interattivi dove la giocabilità per forza di cose è piuttosto ridotta a beneficio di una grafica spesso sorprendente, quindi se ci si limita a giudicare titoli come Phantasmagoria sul piano delle semplice giocabilità, allora il giudizio può diventare molto negativo, se invece la visuale viene spostata anche su altri elementi il discorso può cambiare in modo sostanziale!
Phantasmagoria è un ottimo film interattivo, dove il divertimento maggiore è proprio quello di entrare a far parte in prima persona della vicenda. E' un po' come se a ciascuno di noi venisse offerta l'occasione di entrare a far parte come co-protagonisti di uno dei film della serie Nightmare, con la possibilità di influenzare in qualche modo lo svolgimento della vicenda. Non sarebbe male vivere un'avventura a tu per tu con Freddie Krueger e la Sierra con Phantasmagoria offre proprio la possibilità di entrare in un'atmosfera orrorifica come protagonisti.
Certo se uno non ama il filone orrorifico, probabilmente non rimarrà particolarmente colpito dai sette CD di "Panthy" - a forza di parlarne ormai siamo entrati in confidenza... -, ne avrà una sensazione di scarso coinvolgimento con conseguente bassa votazione.
Devo dire che qui da noi, in redazione, il gioco ha suscitato consensi unanimi, quindi il nostro 900 è più che giustificato dal nostro punto di vista. Tra la possibilità di vedere chessò, La Cosa o Fog in videocassetta, e l'idea di giocare in prima persona a Phantasmagoria, la scelta di tutti qui è per la seconda opportunità. Certo tu mi dirai che il noleggio di una videocassetta costa al massimo L. 5.000 e il videogioco invece richiede un esborso di 139.000 lire circa... Eppure secondo noi continua a valerne la pena!
Per ritornare poi al discorso più generale, queste grosse discrepanze di voto sono limitate ad alcuni casi sporadici, per il resto non capiterà mai che Screamer o Fifa '96 prendano meno di 850, molto più spesso avranno voti superiori!
Un'ultima cosa, leggendo la mia risposta potrai obiettare, a proposito dell'affermazione: "... se si considera il gioco solo dal punto di vista della giocabilità..." che se non consideriamo la giocabilità noi che viviamo di videogiochi chi dovrebbe farlo: Panorama? Beh, secondo me la giocabilità è un parametro che nel corso dei prossimi anni muterà in modo sostanziale la sua accezione... E' una cosa di cui sono fermamente convinta. Un grosso smackkone!

DOVE SONO FINITI I BOX GRANDI?

Dolcissima Silvia,
vi faccio i complimenti per la stupenda rivista e vorrei lodarvi ulteriormente per la nuova spettacolare grafica adottata a partire dal numero 78! I testi sono più leggibili la grafica più divertente e movimentata e gli articoli più corposi.
Tuttavia vorrei farvi un piccolo appunto, come mai avete rimpicciolito la scheda delle informazioni? A me grandi piacevano molto!

Giorgio Ripa - Milano

Ah, Giorgio, Giorgio! Lo sai che il capo redattore quando ha dato un'occhiata alla tua lettera è scoppiato in un pianto strozzato e non ha ancora smesso! Ma come? Ci avete tempestato di lettere che protestavano per l'eccessiva grandezza della scheda, perché in questo modo rubava troppo spazio alla recensione e così abbiamo pensato di rimpicciolirla pur mantenendo le stesse informazioni e introducendo, in più, il discorso delle schede!
Ora oltretutto possiamo concentrare la recensione su una sola pagina, cosa che prima era assolutamente impossibile a causa proprio delle dimensioni della scheda. Spero proprio che tu ti ravveda e cambi opinione... perché il nostro caporedattore sta ancora piangendo e per come stanno le cose temo che non smetterà tanto presto...

LAVORO & LAVORO

Mitica Silvia,
Sono un trentasettenne triste.
Faccio un lavoro monotono e ripetitivo e trovo una via di fuga solo nel fantastico mondo videoludico. Di giorno vegeto alla mia grigia scrivania e la notte con il fucile al plasma scorrazzo per i labirinti di Doom, oppure mi inoltro nel fantastico mondo di Lost Eden, dove finalmente mi sento vivo!
Credi che sia una cosa infantile?
Mi considereresti esagerato se dicessi che i videogiochi sono la cosa più importante della mia vita?A volte invidio le persone come voi che fanno della propria passione un lavoro. non so cosa darei per poter entrare a far parte della vostra mitica redazione e lasciare, una volta per sempre, la mia grigia scrivania...

Ludwig '68

Caro Ludwig, la tua lettera mi ha fatto molta tenerezza.
Credo che tu sia una persona dolcissima e ritengo che la tua passione per i videogiochi, che consideri una vero rifugio dalle insidie della vita, sia una cosa bellissima!
Tu dici che ti piacerebbe essere come me, o comunque come chi scrive su riviste di videogiochi e si occupa di questo settore meraviglioso. Beh, io ti dico provocatoriamente che mi piacerebbe essere come te... che riesci a conservare l'entusiasmo di un quattordicenne per i videogiochi!
Spesso noi che lavoriamo nel settore perdiamo di vista proprio l'elemento del divertimento, si lavora in tempi così stretti per riuscire a portare la rivista in edicola e si deve affrontare una serie interminabile di problemi che spesso non si riesce a godersi il gioco. Il lavoro è pur sempre lavoro.
E spesso la vita di un collaboratore o redattore è costellata più di spine che di altro: pochi soldi, molta fatica e tanta precarietà!
Continua a lavorare alla tua grigia scrivania e colora la tua vita giocando sul PC: tutto sommato è un discreto compromesso, e non farti abbagliare da strane chimere: la vita dei giornalisti è dura, molto più dura di quanto tu possa immaginare!

OLTRE LE GAMBE C'E' DI PIU'...

Sexyssima Silvia,
sono un tuo sfegatatissimo fan... anzi, di più, sono un tuo corteggiatore impenitente che non perde occasione di scriverti sotto pseudonimo tanto per non dare troppo nell'occhio...
sai com'è sono un po' timido!
Comunque sono mesi e mesi che ti bersaglio di lettere, sai per me è una cosa stranissima sapere che esiste una ragazza esperta di videogiochi, è una specie di sogno...
Mi piacerebbe molto conoscerti...

Emanuele - Vicenza

Dolcissimo Emanuele, posso capire il tuo entusiasmo nel sapere che una ragazza si occupa dello spazio della posta, uno spazio da sempre occupato da maschietti in un settore in cui la stragrande maggioranza degli operatori sono dei maschietti.
Però... dovresti andare oltre le apparenze, cioè, è vero io sono una ragazza, però dovresti sforzarti di apprezzarmi per quello che scrivo o quello che penso piuttosto che per la mia presunta bellezza (?).
E poi non è vero che non ci sono ragazze che amano i videogiochi, ricevo moltissime lettere di gamesmaniache simpaticissime.
Devi solo guardarti un po' intorno e cominciare a pensare a me come la "responsabile della rubrica della posta"...
Un grosso bacione!

CYBER MASTER

Anno nuovo vita nuova! Nel senso che in questo inizio '96 ho sostituito il mio giro di vita sintetico con bacino incluso e ho montato un modello più recente... Tutto sommato è questo il vantaggio di essere un organismo cybernetico: quando c'è qualcosa che non va basta cambiarlo, come dal gommista!

Cyber Master

SIM CITY 2000

Pantagruelico Cyber Master
sono sull'orlo di una crisi di nervi, gioco da mesi a Sim City per Amiga e ho dei problemi di bilancio che a confronto la giunta comunale di Milano può essere considerata alla stregua di un Emirato Arabo ricco e opulento.
Come posso fare per procurarmi qualche dollaruccio in più?
Luigi Scriva - Zerbolo (PV)

Sei proprio un ragazzo fortunato. Ho sotto mano una gabolina inviatami da un'affezionato lettore che si firma Mac (purtroppo la busta è andata dispersa perciò non posso essere più preciso sulle generalità del nostro benefattore) che dovrebbe funzionare ad hoc proprio per la versione Amiga di Sim City 2000. Tieni premuto shift e digita FUND, ti ritroverai con 10.000 bigliettoni in più. Però stai attento, ogni cinque fund si genera un terremoto, perciò ti consiglio di non essere troppo avido!
Naturalmente scherzo: cheese!

THE LION KING

Fatiscente Cyber Master
mi scuso subito per il fatiscente, ma visto che continui a parlare di stufette a metano innestate nel bacino e altri ammennicoli non posso che pensare a te come ad un rottame (sto scherzando, eh, eh!), comunque per rallegrare il mio Natale, volevo chiederti una gabolina per "The Lion King". Graaaaaaazie mille!

Cristian Pani - Genova

Se dovessi basarmi sulle simpatie epidermiche, getterei subito la tua lettera nel cestino visto che hai osato etichettarmi come rottame, ma visto che sono magnanimo e, soprattutto, che non ho un'epidermide come tutti i comuni mortali ma un simpatico e praticissimo esoscheletro multi-funzione, ti darò la tanto agognata gabolina.
Al menù principale digita DWARF e dovrebbe apparire la scritta "cheat enabled". A questo punto non ti resta che premere H per il pieno di vita e L per saltare il livello. P.S. Devo inoltre confessarti che la gabolina in questione non è tutto merito mio ma arriva dal quel simpaticone di Ludwig, una nostra vecchia conoscenza...

CRUSADER NO REMORSE

Sfavillante Cyber Master,
ho qualche problemuccio con Crusader No Remorse, dovresti aiutarmi dandomi qualche aiuto, magari una gabolicchia, visto e considerato che io sono il tuo ammiratore numero uno e ho un tuo poster in camera che venero ogni giorno!
Carmine Faccenda - Otranto

Ok, ok, voglio essere magnanimo con te e sfornarti una extra-gabola da leccarsi i baffi, o qualsiasi altra appendice piliforme che acutizzi i tuoi sensi. Durante il gioco digita la parola JESSICA dovrebbe apparire una finestra che avvisa dell'attivazione della gabola. A questo punto se premi F10 otterrai tutte le armi e le munizioni possibili. Se poi premi Shift+F10 rendi il tuo Crusader immortale!

CYBERPINOCCHIO

Caro Amico Cyber
Nel numero di Marzo 95, hai promesso la pubblicazione della soluzione di "Eye of the Beholder 3", te ne sei scordato?
Se a Pinocchio si allungava il naso, a te cosa si allunga??? Scherzavo! Ma non troppo...
Paolo Tealdi - Mondovì

Caro Paolo Maledetto (come cantava P.F.M. qualche annetto fa...), quando ho ricevuto la tua lettera il tono accusatorio era tale che mi sono sentito subito in colpa e poi, siccome sono uno che somatizza molto, la cartilagine del naso si è deformata fino ad allungarsi in modo preoccupante... Tuttavia sono andato a rileggere la mia risposta in quel fatidico numero di Marzo e... ho tirato un respiro di sollievo! Non ti avevo promesso la pubblicazione della soluzione (altra rima) semplicemente dissi che avrei passato il problema al reparto TNT che forse avrebbe sfornato la soluzione nei numeri successivi.
Beh, il famigerato reparto TNT non ha ancora elaborato la soluzione, però se fossi in te non dispererei: prima o poi arriverà, del resto, la pazienza è la virtù dei forti!

ENVISION

Paciarotto Cyber Master
volevo sapere il tuo parere sul nuovo Envision della Olivetti.
Secondo te è una cosa seria?
E perché mai uno dovrebbe acquistare un aggeggio del genere? Forse per lavorare comodamente seduto in poltrona mentre il resto della famiglia vorrebbe vedere l'ispettore Derrick?
Ti prego illuminami d'immenso tu che puoi tutto!

Roberto Sezzi - Perugia

Enigmatico e Bartezzaghiano Roberto, innanzitutto voglio subito tranquillizzarti, se uno usa l'Envision sulla Tv, il resto della famiglia può vedere i programmi televisivi sul PC, visto che la moderna tecnologia lo consente. Al massimo può sorgere la domanda: "A chi giova tutto ciò?".
A parte gli scherzi devo dire che non ho ancora provato questo nuovo prodotto della Olivetti e da un esame esterno e forse superficiale, posso solo dirti che a mio avviso si tratta di un prodotto che forse vuole esplorare nuovi segmenti di mercato; se uno vuole acquistare un PC gli conviene forse andare sul tradizionale, visto che l'Envision offre come processore più evoluto "solo" il Pentium 75 e tutto sommato ad un prezzo neanche troppo conveniente se si pensa che lo schermo, cioè la Tv, ce lo mette l'acquirente.
Quindi se si desidera un processore Pentium 133, per mettersi al sicuro dalle insidie del futuro informatico e avere una macchina in grado di rimanere competitiva per un po' di tempo e far girare tutti i programmi attuali e di prossima uscita, allora meglio lasciar perdere l'Envision. Se invece si vuole avvicinare i neofiti all'uso del PC in un contesto familiare e non isolato: utente/macchina, chissà allora, magari è proprio questa la strada giusta!

CYBER MASTER

Nome: .....

Cognome: .....

Indirizzo: .....

Età: .....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

Poco MULTIMEDIA

Luculliano Cyber Master
come mai da un po' di tempo a questa parte la pagina dei multimedia si è assottigliata a tal punto da scomparire in alcuni numeri?
Mi piacerebbe che lo spazio dedicato ai prodotti multimediali conservasse uno spazio fisso, anche se minimo, all'interno della rivista.
Puoi darmi delle delucidazioni?
Romeo Tulli - Ancona

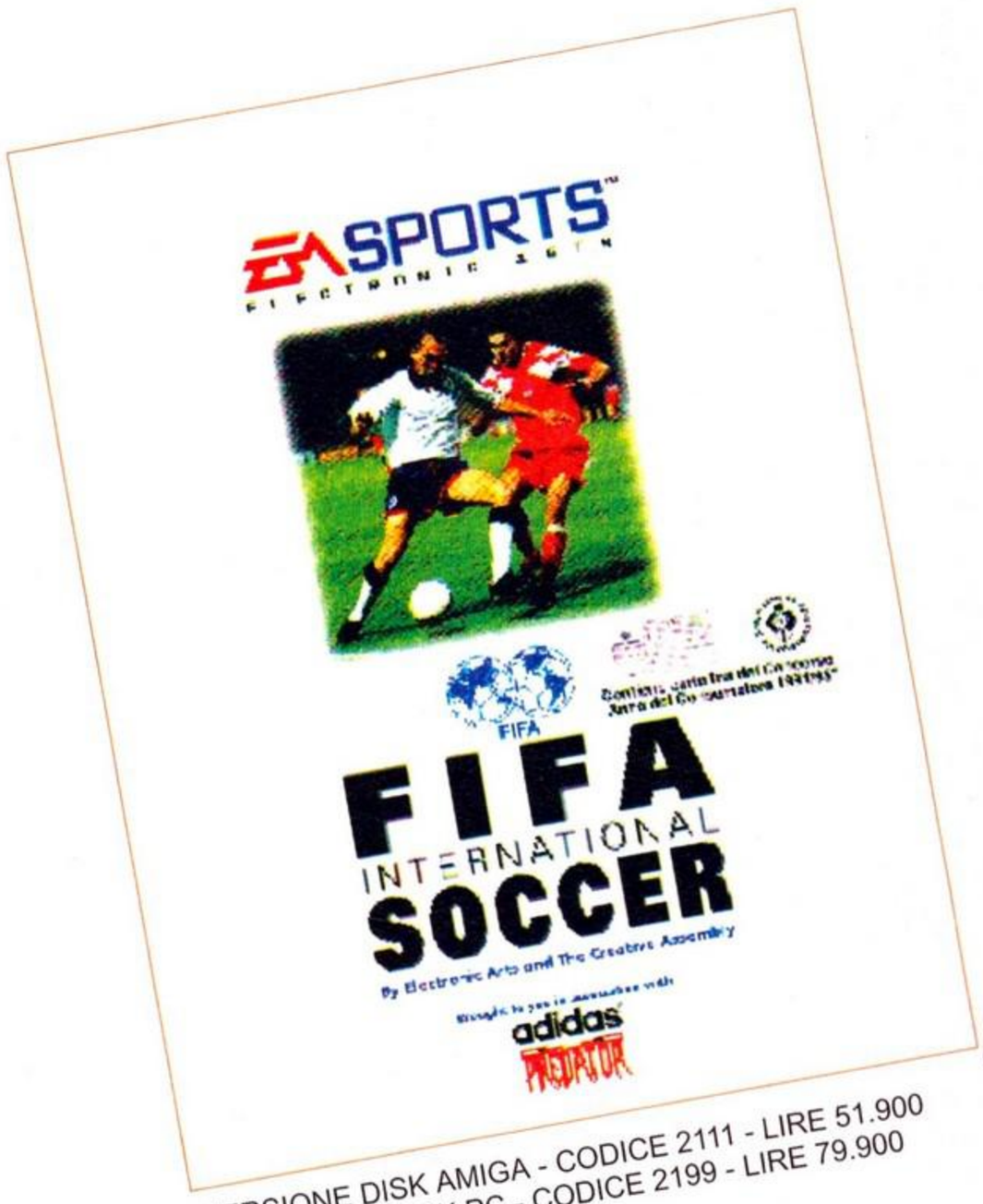
Beh, è successo che ultimamente la pubblicità ci abbia preso un po' la mano e poi nel periodo autunnale la ricchezza e la varietà di argomenti disponibili ci ha portato a sacrificare qualche volta proprio lo spazio del multimedia. Non è stata una scelta discriminatoria nei confronti solo di questa rubrica, altri spazi fissi della rivista hanno subito di volta in volta delle limitazioni - è successo anche al sottoscritto - per poi tornare, magari nel numero successivo, al consueto numero di pagine.
Vedrai che il multimedia continuerà ad essere una parte importante del nostro giornale, anche se a volte sarà costretto ad un po' di turn-over, del resto anche Baggio lo fa!

I GRANDI SUCCESSI....

...AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA.

È UN IMPEGNO DEI RIVENDITORI

TELEFONO 030 - 2400560



VERSIONE DISK AMIGA - CODICE 2111 - LIRE 51.900
VERSIONE DISK PC - CODICE 2199 - LIRE 79.900

VERSIONE DISK AMIGA - CODICE 0531 - LIRE 63.900
VERSIONE CD PC - CODICE 0439 - LIRE 73.900

TUTTI PRODOTTI ORIGINALI E PREZZI IVA COMPRESA

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO

ORDINI TELEFONICI & FAX
081 - 8497349

IN TUTTA ITALIA ISOLE COMPRESE.

QUESTO MESE VI SEGNALIAMO I SEGUENTI RIVENDITORI

PAC-LAND

Centro commerciale MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - San Polo - Brescia
Telefono 030 - 2305021

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MEGASTORE

CASELLA POSTALE 136 - 80059 TORRE DEL GRECO
CASELLA POSTALE 171 - 24100 BERGAMO

MORTAL COIL

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Virgin Interactive
Sviluppatore: Access

PC-CD ROM

La configurazione ottimale prevede un 486 con 20 mega liberi su hard-disk, CD-ROM doppia velocità e almeno quattro mega di ram (meglio se sono otto). Pretese non straordinarie di questi tempi, e questa almeno è una buona notizia.

K VOTO 690

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SCALA

Genere: Simulatore di volo
Casa: Empire
Sviluppatore: Bitfusion

AMIGA

Per giocare alla grande è consigliato perlomeno un Amiga 1200 con 68030 e 2Mb di Fast, ma anche con macchine molto più "povere" è possibile divertirsi a lungo. Le due versioni A600 e A1200 sono vendute insieme (il primo disco è in comune).

K VOTO 930

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ALIENS

Genere: Avventura
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Cryo

PC-CD ROM

La richiesta minima prevede un 486 DX2 66 con 8 MB di ram, 20 MB liberi su disco fisso, scheda video VESA e CD-ROM a doppia velocità: non si può certo parlare di configurazione leggera. Il programma comunque si comporta egregiamente, specie se viene installato lo Smartdrive.

K VOTO 840

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

U. Soccer M.

Genere: Simulatore Manageriale
Casa: Impressions
Sviluppatore: Cryo

PC-CD ROM

I requisiti tecnici minimi per giocare ad Ultimate Soccer Manager sono piuttosto modesti: 386, scheda grafiaca VGA, Dos 3.31, mouse e alcuni mega di Hard Disk.

K VOTO 880

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Expect no mercy

Genere: Arcade
Casa: Interplay
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

I requisiti minimi per giocare ENM sono di per sè esosi: ci vuole almeno un 486 a 50 MHZ, e fin ancora potrebbe andare bene, 8MB di RAM! Naturalmente Windows 3.1 o W95, un CD-ROM a doppia velocità e una scheda accelleratrice per Windows.

K VOTO 000

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

the NEED for SPEED

Genere: Guida
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Road & Trac

PC-CD ROM

Richiede come minimo un 486 DX2 66 con 8 mega di ram, scheda VGA e almeno 4 mega di spazio per l'installazione più succinta; per giocare in alta risoluzione occorre almeno un DX4 equipaggiato con una scheda VESA. Tenete presente che senza joystick non farete troppa strada davanti alle altre macchine.

K VOTO 870

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Genere: Avventura
Casa: Lucas Arts
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

Richiede un 486/50 con 8 MB di RAM come configurazione minima. Se però volete provarlo in alta risoluzione un bel Pentium non ve lo leva nessuno. Supporta tutte le principali schede sonore. Il Joystick è vivamente raccomandato.

K VOTO 915

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

STONEKEEP

Genere: Arcade
Casa: Interplay
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

Per far girare questo gioco è necessario possedere almeno un Pc 486 a 66 Mhz con 8 Mbyte di Ram e 30 Mbyte liberi su hard disk. Un Cd Rom a doppia velocità è necessario, consigliato uno a quadrupla velocità, per una migliore visione delle animazioni digitalizzate.

K VOTO 880

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

LOST EDEN

Genere: Punta e clicca
Casa: Virgin
Sviluppatore: Cryo

CD-I

Lost Eden è disponibile oltre che per CD-i, anche in formato PC CD ROM già recensito sul numero di Maggio.

K VOTO 900

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ALIENS

PRO: Grafica e animazioni favolose, storia e atmosfera coinvolgenti, belle musiche.

CONTRO: Relativa lentezza delle vicende all'inizio, fasi rompicapo e arcade un po' difficili, richiede hardware sostenuto.

KOMMENTO Se vi piacciono le avventure della Cryo non fatevi scappare Aliens, un gioco dalla grafica incredibile, e dall'ambientazione davvero irresistibile; ma se vi piacciono le avventure in genere date un occhiata a questo prodotto, perché saprà coinvolgervi alla grande.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

COALA

PRO: Grande quantità di oggetti e situazioni. Possibilità di ruotare il punto di vista del pilota rispetto all'assetto dell'elicottero.

CONTRO: Sistema di controllo un poco complesso. Musiche ed effetti sonori appena sufficienti.

KOMMENTO Se vi piacciono i simulatori aerei di combattimento non potete lasciarvi sfuggire Coala. Il bello è che non siete necessariamente legati a nessuna trama e potrete passare il vostro tempo combattendo contro tutti e contro tutto, sparando a qualunque cosa si muova nel raggio di alcuni kilometri.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MORTAL COIL

PRO: Quattro personaggi da guidare, storia affascinante.

CONTRO: Grafica scialba e ripetitiva, texture troppo semplici e mal realizzate, realizzazione tecnica sottotono.

KOMMENTO Mortal Coil poteva essere un bel successo, un titolo in grado di dare nuova linfa al genere degli sparatutto alla Doom con l'introduzione delle impostazioni tattiche sul campo; ma i limiti tecnici di questo titolo sono davvero eccessivi.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

NEED FOR SPEED

PRO: ottima fluidità delle animazioni, splendida grafica statica, buona musica, tanti circuiti a disposizione.

CONTRO: definizione in bassa risoluzione non eccelsa, effetti sonori non all'altezza.

KOMMENTO Tecnicamente The Need for Speed non è niente male, ma in bassa risoluzione non è che tutto sommato incanti (anche se la fluidita di gioco è ottima). Di ben altro livello è l'aspetto complessivo in alta risoluzione, ma richiede una configurazione un po' massiccia per girare adeguatamente.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

EXPECT NO MERCY

PRO: Grafica in alta risoluzione.

CONTRO: Difficile configurare il Joystick. Movimenti dei personaggi troppo lenti. Scarsa gicabiltà.

KOMMENTO Expect No Mercy risulta essere carente negli elementi fondamentali richiesti da giochi del genere dei picchiaduro, l'eccessiva lentezza con cui si muovono i personaggi sullo schermo, rendono l'azione goffa e noisa, tale aspetto già squalifica questo titolo rispetto ai suoi diretti concorrenti, oltre a ciò la difficoltà di utilizzare il joystick, lascierà di sasso tutti gli "smanettoni".

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ULTIMATE SOCCER MANAGER

PRO: Numero opzioni spropositato. Alta sensazione di libertà. Molto longevo.

CONTRO: Realizzazione tecnica e traduzione non troppo all'altezza dell'idea.

KOMMENTO Un vero gioiello di originalità e completezza. E' uno dei pochi giochi che rimettono nelle mani del giocatori ogni tipo di decisione che è possibile immaginare in un ambiente simile. Peccato per la realizzazione tecnica, non troppo al passo coi tempi.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

LOST EDEN

PRO: Grafica superba, ottimo sonoro, molto immersivo.

CONTRO: Un po' corto, enigmi piuttosto facili.

KOMMENTO Ottimo punta e clicca che si adatta perfettamente allo schermo televisivo, naturale supporto video del CD-i, da giocare in famiglia come se fosse un vero e proprio film. L'unico neo è dato dalla brevità... Gli enigmi spesso sono un po' troppo semplici!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

STONEKEEP

PRO: Grande grafica, estrema fluidità, molto coinvolgente.

CONTRO: Per non avere rallentamenti è necessario almeno un Pentium 75.

KOMMENTO Insieme a Witchaven è il miglior Role-Game in soggettiva che offra attualmente il mercato. Da consigliare spassionatamente a tutti gli amanti della serie Eye of the Beolder..

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

REBEL ASSAULT 2

PRO: Grafica sontuosa, ottimo sonoro, è Rebel Assault.

CONTRO: Per girare in alta risoluzione richiede un Pentium, un po' breve.

KOMMENTO Rebel Assault 2 è semplicemente tutto quello che si potevano aspettare i fan del primo Rebel Assault con una confezione grafica decisamente incredibile. Peccato che per girare in alta risoluzione richieda una configurazione impegnativa.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

RAVEN

Genere: Avv. Spaziale
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Cryo

PC-CD ROM

Raven necessita di un 486 100% IBM compatibile con microprocessore a 66MHZ ed almeno 8 Mb RAM. Un drive CD a doppia velocità ed un sistema DOS 5.0 o Windows '95. Supporta tutte le schede audio più comuni o 100% compatibili Soundblaster.

K VOTO 699

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FIFA SOCCER '96

Genere: Simulatore
Casa: D. I. Software
Sviluppatore: O. Software

PC-CD ROM

Come già abbondantemente accennato nell'articolo, il gioco richiede un computer particolarmente "dotato", possibilmente con processore a partire dal Pentium 75 in su. Sono consigliati 16 Mbyte di RAM e un Cd-Rom almeno a doppia velocità (ma chi non ce l'ha???).

K VOTO 935

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ENTOMORPH

Genere: Adventure
Casa: SSI
Sviluppatore: Mindscape

PC-CD ROM

Entomorph richiede un PC 486 con microprocessore 66MHZ - è ovviamente consigliato un Pentium. Il sistema deve avere un minimo di 8Mb RAM ed una scheda video SVGA. Gira su Windoes 3.1, NT e '95. Sono necessari almeno 25Mb liberi sul disco rigido.

K VOTO 600

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

EF 2000

Genere: Simulatore
Casa: D. I. Software
Sviluppatore: O. Software

PC-CD ROM

Come già abbondantemente accennato nell'articolo, il gioco richiede un computer particolarmente "dotato", possibilmente con processore a partire dal Pentium 75 in su. Sono consigliati 16 Mbyte di RAM e un Cd-Rom almeno a doppia velocità (ma chi non ce l'ha???).

K VOTO 935

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MACHINES

Genere: Misto
Casa: Merit Studios
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

Il gioco non richiede particolari configurazioni della memoria RAM, e soprattutto non necessita di hardware esagerato. Basta quindi possedere un 486 a 66 Mhz con 8 Mbyte di RAM e un Cd Rom a doppia velocità per poter apprezzare al massimo questo gioco. Possiede inoltre una vasta scelta di schede sonore.

K VOTO 790

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

1944

Genere: Strategico
Casa: Microprose
Sviluppatore: Microprose

PC-CD ROM

ATR richiede il sistema MS-DOS 5.0 o seguenti. Il processore deve essere almeno un 486DX-33MHZ o maggiori con un minimo di 4Mb RAM. E' necessario anche avere almeno 12Mb di spazio disponibile sull'hard disk che il computer possa utilizzare come RAM virtuale.

K VOTO 750

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

THE DIG

Genere: Arcade
Casa: Lucas Art
Sviluppatore: Interno

PC-CD ROM

E' sufficiente possedere un 486/66 Mhz con 8 Mbyte di Ram e un Cd-Rom a doppia velocità. Consigliato un Pentium con 16 Mbyte per apprezzare le sequenze animate che spesso integrano il gioco. Non viene richiesta una particolare configurazione della memoria.

K VOTO 950

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

INDYCAR RACING 2

Genere: Simulazione di guida
Casa: Virgin
Sviluppatore: Papyrus Design

PC-CD ROM

Al dettaglio minimo (e con il numero più ridotto di avversari) un 486 DX 33 con 4 MB di RAM è più che sufficiente allo scopo. Su un DX4 100 e 8 Mega di RAM gira quasi sempre al massimo dettaglio, e solo con la presenza contemporanea di molte macchine su schermo si vede sparire il texture mapping della strada. Per sfruttare l'opzione di alta risoluzione è consigliato almeno un Pentium 120.

K VOTO 900

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

WARCRAFT

Genere: Strategia Realtime
Casa: Virgin
Sviluppatore: Blizzard

PC CD-ROM

Richiede minimo un 486 con 4Mb di RAM un CD-ROM almeno a doppia velocità. La configurazione consigliata è un PC 486DX/100 o maggiore + 8Mb RAM + Cd quadrupla velocità + Sound Blaster 16 + mouse e scheda di rete per il supporto IPX se volete giocare in multiplayer.

K VOTO 935

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, mesi, anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ENTOMORPH

PRO: Semplicità di utilizzo. Notevole possibilità di interazione con l'ambiente circostante.

CONTRO: Idea poco originale, grafica e sonoro scarsi. Sistema richiesto esagerato.

KOMMENTO Enotomorph rappresenta uno di quei giochi nati prevalentemente per mettere in commercio qualcosa che sfrutti ulteriormente un mercato già florido. Ma è inutile sperare che oggi giochi così superficiali possano catturare l'attenzione di un pubblico esperto ed attento.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FIFA SOCCER '96

PRO: Gamma di opzioni pressoché infinita. Fluidità e movenze dei giocatori molto realistiche.

CONTRO: Difficoltà di abitudine all'angolo di visuale. Iniziale difficoltà della gestione del gioco.

KOMMENTO Senza nascondersi dietro un dito, Fifa, 96 compete senza dubbio con Sensible World Of Soccer per la palma di miglior gioco di calcio sul mercato. Peccato che qualche eccesso di zelo da parte degli ideatori ne abbia complicato un po' l'apprendimento.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

RAVEN

PRO: Una grafica coinvolgente ed una notevole semplicità di controllo.

CONTRO: Esagerata similitudine con Rebel Assault. Sistema richiesto troppo grosso rispetto alla qualità del gioco

KOMMENTO Se non fosse già stato prodotto da parecchio tempo Rebel Assault, probabilmente Raven potrebbe dire anche la sua, ma oggi questo titolo della Mindscape risulta essere superato ancora prima di entrare in commercio.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

1944

PRO: ATR sottopone il giocatore ad un notevole sforzo mentale per l'ideazione delle tattiche più adatte al combattimento.

CONTRO: Scarsa giocabilità con la configurazione suggerita. Grafica poco curata.

KOMMENTO Un gioco per veri appassionati di strategia, ma esageratamente complesso a fronte di una giocabilità ridotta e poco avvincente.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

THE MACHINE

PRO: Buona giocabilità. Estrema varietà di armi e velocità d'azione.

CONTRO: Non molto longevo. Grafica non irresistibile.

KOMMENTO The Machines è uno shoot 'em up frenetico che sicuramente non dispiacerà agli smanettoni da console. Tuttavia la parte grafica poteva essere curata maggiormente. Nel complesso non è un titolo molto longevo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

EF 2000

PRO: Grafica eccezionale, estremo realismo.

CONTRO: Richiede la solita configurazione hardware "pesante" per girare come si deve: ovvero un bel Pentium.

KOMMENTO EF 2000 è semplicemente il miglior simulatore di volo in commercio: tutto qui! Per completezza e realismo è il degno erede di TFX. L'unica pecca di questo simulatore è la richiesta di un hardware davvero impegnativo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

WARCRAFT 2

PRO: Grande giocabilità e atmosfera. Nuova grafica. Mappa più grande..

CONTRO: Fin troppo ampio da gestire.

KOMMENTO Il seguito di Warcraft si presenta molto più ricco del suo predecessore soprattutto negli elementi di gioco e nella grafica. In attesa di WarHammer è il più bel war-game in circolazione, su questo non ci piove!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

INDYCAR 2

PRO: Grande giocabilità. Varietà estrema di circuiti e messe a punto.

CONTRO: Per girare in alta risoluzione richiede minimo un Pentium.

KOMMENTO Indicar prosegue la tradizione del primo storico capitolo offrendo ulteriori arricchimenti che non possono non entusiasmare gli appassionati del settore. E' con Screamer il miglior simulatore di guida in commercio!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

THE DIG

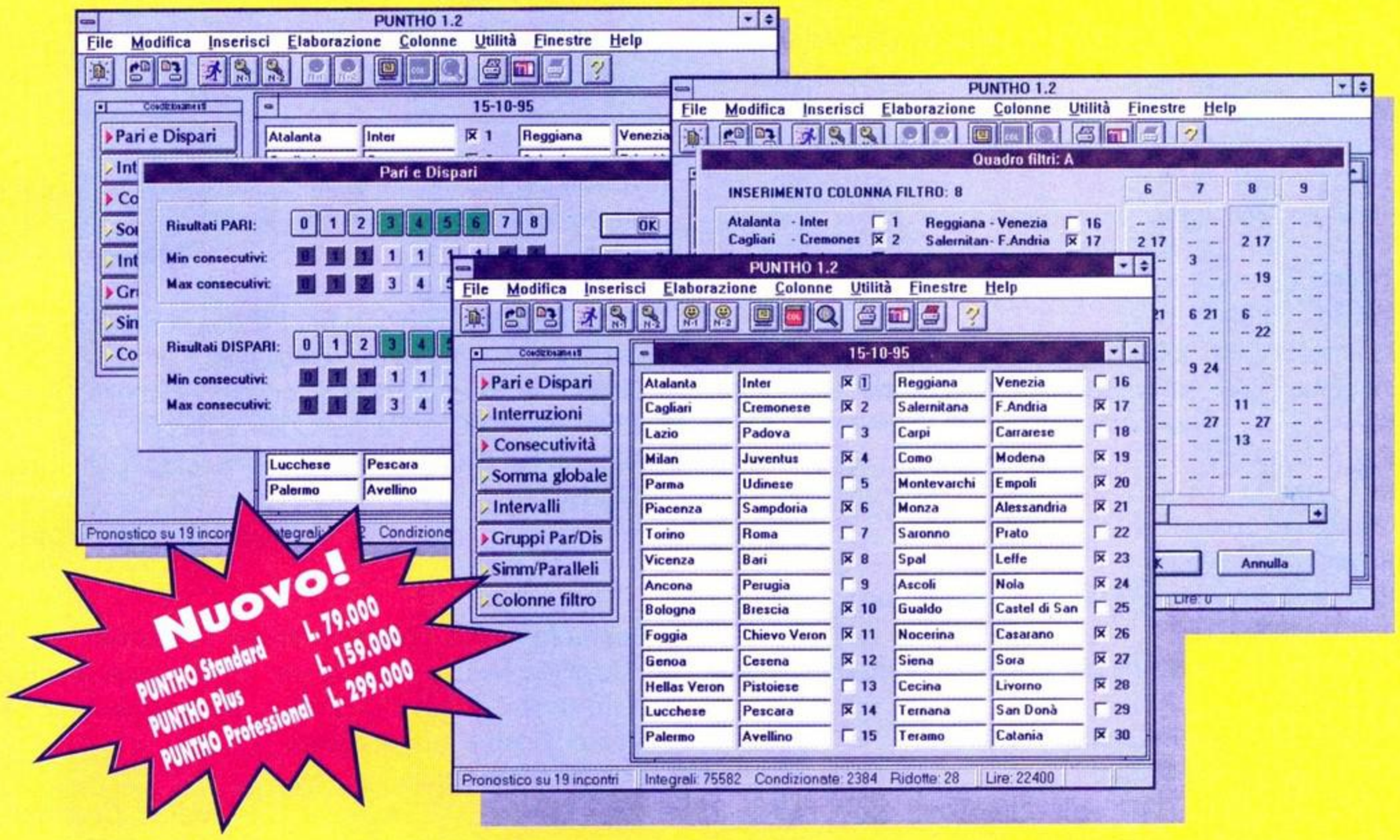
PRO: Grande grafica. Fluidità notevole. Trama avvincente, è in italiano!

CONTRO: Caricamenti un po'lunghi.

KOMMENTO Da un classico Lucas non ci si può aspettare niente di più di quello a cui si è abituati: la perfezione! Tuttavia se è possibile, The Dig offre anche qualcosa in più in termini di profondità e complessità di gioco!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Il tuo computer al gioca TOTOGOL?



Nuovo!

PUNTHO Standard	L. 79.000
PUNTHO Plus	L. 159.000
PUNTHO Professional	L. 299.000

Prezzi IVA inclusa. Windows è un marchio di Microsoft Corporation.

PUNTHO per Windows!

Il software per l'elaborazione professionale di sistemi Totogol piu' potente e semplice da usare!

E' nata una **nuova** generazione di programmi per l'elaborazione di sistemi Totogol: **PUNTHO** per Windows (3.1 e 95). E' il software più **semplice** da usare, ma anche il più potente, disponibile in 3 versioni: Standard, Plus e Professional.

PUNTHO Standard è pensato per le esigenze dei sistemisti alle prime armi che non necessitano di stampare le colonne elaborate direttamente su schedina. **Elabora** fino a 30 pronostici (oltre **5 milioni** di colonne), dispone di 5 tipi di condizionamento (Pari, Dispari, Interruzioni, Consecutività globale, Somma globale), 1000 **colonne filtro** in AND e OR, riduzioni N-1 ed N-2, **stampa a video e su carta** delle colonne elaborate, spoglio punteggi e molto altro ancora.

Per stampare le colonne elaborate **direttamente su schedina** c'é **PUNTHO Plus,** che esegue le stesse elaborazioni della versione Standard.

Per i professionisti e le **ricevitorie** c'é invece **PUNTHO Professional,** con la possibilità di gestire più pronostici **contemporaneamente,** dispone della consecutività su tutti i condizionamenti e di altri metodi di condizionamento come gli **intervalli** (minimo, massimo, esterno), le presenze di gruppi pari e dispari, le simmetrie e i paralleli. **Naturalmente** stampa anche direttamente su schedina su **qualsiasi stampante riconosciuta da Windows** che accetti il formato carta delle schedine.

Se ti interessa saperne **di più** chiamaci: ti diremo **tutto e subito!**

Progetto SOFTWARE

Programmi vincenti.

PROGETTO SOFTWARE • VIA FREJUS, 49 • 10139 TORINO • TEL. 011/388.111 • FAX 011/388.139

K-MART

Vendo The Last Dynasty per PC CD-ROM versione completamente in italiano, a L. 89.000. Vendo inoltre X-Wing Enhanced e Sam & Max a L. 35.000 l'uno.

Telefonare Paolo 0432/791021-785710

Vendo i seguenti giochi in floppy:
1) Wing Commander Armada L.60.000
2) Tie Fighter L.65.000
3) Space Quest 4 L. 50.000
4) Day of the Tentacle L. 50.000
ed inoltre: Rise of the Triad; Action Soccer, Magic Carpet, Striker '95.
per PC -CD ROM:
1)Rebel Assault L. 40.000
2) Dark Forces L. 70.000
3) U.S. Navy Fighter L. 90.000
4) Wing Commander 3 L. 90.000

Telefonare allo 06/9079354, ore serali, Emiliano.

Vendo - Scambio per PC i seguenti giochi tutti in confezione originale come nuovi:
- Under a Killing Moon + Agg. italiano L. 110.000
- 1942: The PAcific Air War L. 60.000
- Hook L. 15.000
- Indiana Jones and the Fates of Atlantis L. 35.000

Cerco o Scambio
- The Last Dynasty (ITA)
- Little Big Adventure
- US Navy Fighter
- Discworld

Telefonare allo 0989/463655 e chiedere di Giuseppe.

Vendo i seguenti giochi originali
PC CD-ROM
Ultimate Football L. 40.000
NHL Hockey L. 20.000
PC FLOPPY DISK
Hardball 3 L. 20.000
Indycar Circuits L. 15.000
AMIGA FLOPPY DISK
John Madden Football L. 15.000
Indy 4 Action Game L. 10.000
Hdson Hawk L. 5.000
3D World Soccer L. 5.000
3D World Tennis L. 5.000
Barbarian 2 L. 5.000

Telefonare a Maurizio 051 - 6332905
(se non mi trovate lasciate un messaggio)
N.B. Preferibilmente zona Bologna.

Vendo per PC e compatibili: "Star Wars - Screen Entertainment", confezione originale, a L. 50.000.

Telefonare a Luca 041/5311687

Vendo per PC mouse della Logitech, con spina a 6 PIN circolari, nuovo, ancora inscatolato, L. 50.000.

Telefonare a Luca 041/5311687

Vendo nuovissimi giochi per PC con confezione ed istruzioni in italiano ad un prezzo incredibile!!!
Disponibili: Indycar Racing, Indycar 7 Circuits, Doom 2, Simcity 2000, International Tennis Open, Championship Manager Italia '95, Alone in the Dark (CD-ROM), Syndacate (CD-ROM), Stunt Island (CD-ROM).

Telefonare ore pasti allo 02/9843406
chiedere di Giuseppe

Scambio Amiga 1200 nuovissimo con monitor a colori, cavi stereo, 1 Joystick, Mouse e 180 giochi. Tutte ultimisisme novità con soluzioni. In cambio voglio CD-i Philips, possibilmente con scheda Full Motion Video e qualche gioco.
Chiamate ore serali.

Matteo Ceccatelli, via A. Moro, 80
50028 Firenze - Tavarnelle

Vendo moltisismi programmi per PC, sia in floppy (L. 20.000) che in CD (L. 40.000).
Tra questi: Alone in the Dark 1, 2, 3, Myst, The 7 Guest, Fifa Soccer, Rebel Assault, Sam & Max, Little Big Adventure. I programmi sono tutti originali.
Pre ricevere la lista completa scrivere a:

Christian Martini, via Orbetello, 7
40036 Riccione (RN). Tel. 0541 - 691348

Vendo il programma QRAM, l'ottimizzatore di memoria espansa e superiore della Qaurtedeck per computer 286, 386e 486 a L. 70.000 trattabili. Vendo inoltre una scheda grafica SVGA Vesa Compatibile fornita dei driver per DOS e Windows a L. 50.000. Infine vendo e/o scambio giochi per PC IBM e compatibili.

Chiedere di Mirco allo 0734 - 678784

Vendo Amiga 600 con HD da 20 Mega espanso a 2 MB, copritastiera, mouse, 2 tappetini e cavo scart. Imballo originale come nuovo con programmi d'avvio e 3 libri di programmazione.
In regalo più di 30 giochi e programmi.
Il tutto a sole L. 600.000

Chiamare solo se interessati
allo 081/5963501, chiedere di Carmine.

KEYSHOCK

by H.T. Project

DIVERTIMENTO TOTALE!

MANUALE IN ITALIANO

PROGRAMMATORE UNIVERSALE PER JOYSTICK & PAD (ASSI DIAGONALI, PULSANTI)
PERMETTE DI GIOCARE CON 2 O PIU' JOYSTICK & PAD A PIU' PULSANTI (4-8-10...)
CONTROLLO TOTALE PER TUTTI I GIOCHI E SIMULATORI - ELIMINA L'USO DELLA TASTIERA

KEYSHOCK TI ASSICURA UN DIVERTIMENTO TOTALE CON:

DOOM 1/2, HEXEN, FIFA 96, ACTUA SOCCER, NEED FOR SPEED, SCREEMER, TOP GUN, MAGIC CARPET 1/2, MORTAL KOMBAT 1/2/3, EF 2000, CRUSADER, MECHWARRIOR 2, COMMAND & CONQUER E ALTRI ANCORA!

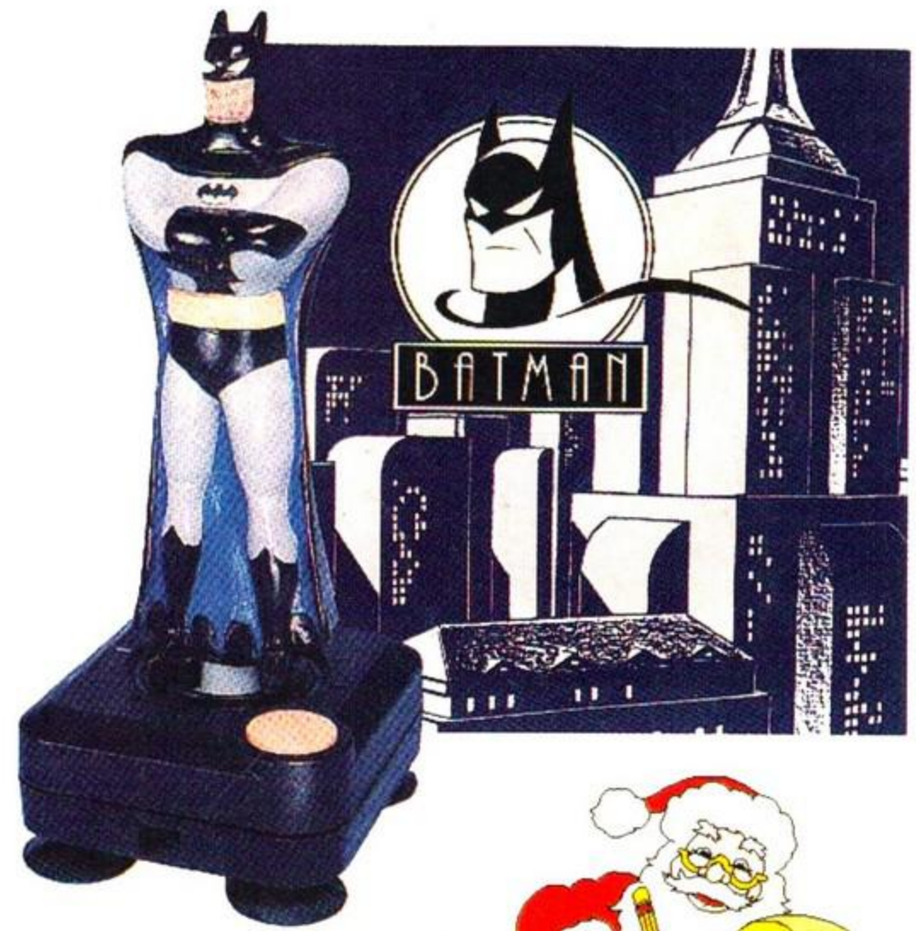
Software&co.

SOFTWARE & CO. srl - VIA BRODOLINI 30 - 21046 MALNATE -VA - ITALY - TEL. 0332/861133 - FAX 0332/429885

DIRETTAMENTE DAGLI SCHERMI CINEMATOGRAFICI

ARRIVANO I NOSTRI !!

ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

DISPONIBILI PER:
MEGA DRIVE & MASTER SYSTEM
NINTENDO 8 BIT
ATARI / COMMODORE / AMIGA

OFFERTA NATALIZIA
SOLO LIRE
19.900
IVA COMPRESA

THE SIMPSONS TM & © 1992 20TH C. FOX F.C. All Rights Reserved.

TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.

SONO PRODOTTI DISTRIBUITI DA:

TELEFONO 030 - 2400560

SI SONO TRASFORMATI IN SENSAZIONALI JOYSTICK PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE VIDEOGIOCO E TI ASPETTANO PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI TRA I QUALI :

ORDINI TELEFONICI & FAX
081 8497349

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO IN TUTT'ITALIA ISOLE COMPRESE

PAC-LAND

CENTRO COMMERCIALE MARGHERITA D'ESTE
via Giorgione 27 - SAN POLO - BRESCIA
Telefono 030 - 2305021